

PSM
MC Nº 7 450 pts 2,70 euros
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE
PSM Libro 2
Trucos
¡¡GRATIS!!
La mayor recopilación de trucos jamàs publicada
WIPEOUT 3
Velocidad terminal
PRIMER CONTACTO
RESIDENT EVIL: NEMESIS
TARZAN
VIRUS
A EXAMEN
SPEED FREAKS
RAMPAGE 2
RC STUNT COPTER
G - POLICE 2
y màs.....
ESTRATEGIA
SYPHON FILTER
MONITOR
LARA ENSEÑA SUS ....
ESPECIAL PS2
YA QUEDA MENOS
POSTER: ESPECIAL PORTADAS
8 414090 203944
00007

PSM

Número 7 30 de Septiembre 1999

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Publicidad:
Montserrat Casero
Pilar González
Gobelas, 15. Planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Suscripciones:
Manuel Nuñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, SA de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores

Editor Responsable:
María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

¿Se acabó lo bueno?



Ya estamos todos otra vez de vuelta de vacaciones (las nuestras muy cortitas, la verdad). Lo que más nos fastidia ahora es que queda un año entero hasta las próximas. Vuelta al trabajo o a clase, aunque para los consoleros y consoleras es a partir de ahora cuando realmente comienza lo bueno con el aluvión de títulos que van a salir este otoño-invierno. La verdad es que este año los meses de verano han sido los más productivos, en cuanto a lanzamientos, que recuerdo desde que se inventó esto de las consolas, lo que nos da una idea del buen estado de salud por el que atraviesa el mundo de los videojuegos. Estamos todos de enhorabuena, parece que las cosas se animan y ya no hay que esperar hasta determinadas fechas comercialmente condicionadas para disfrutar de los mejores juegos. Se puede decir que prácticamente todos los meses hay un lanzamiento estrella como mínimo; lo que, por otra parte, es bastante razonable: es más fácil que te compres un juego al mes que no todos de golpe en Navidades; entre otras cosas porque no creo que haya alguien que pueda gastarse 40 ó 50 mil pesetas de golpe en los seis o siete juegos estrella que se puedan lanzar por aquellas fechas. Mejor lo primero, ¿No os parece?

A propósito de juegos estrella, Wipeout 3, el que ocupa la pedazo de portada de este mes es uno de ellos y estamos seguros de lo que decimos. Echadle un vistazo en Incubadora y no os perdáis la entrevista que hemos hecho a los programadores de Psygnosis donde nos cuentan todas las novedades que incluirá esta nueva versión; merece la pena.

Si pensabais que los juegos al más puro estilo Mario Kart eran propiedad exclusiva de la N64, no os perdáis Speed Freaks, las carreras más locas de Playstation. Un juego que ha revolucionado la redacción hasta tal punto que no hemos podido resistirnos a la tentación de disfrazarnos de "Freakies" y mostrar el lamentable aspecto que podéis observar bajo estas líneas. Y seguimos publicando nuestra enorme enciclopedia del truco en su segunda entrega totalmente gratis; para que luego digáis que no os cuidamos. Pues eso, hasta el mes que viene y a currar que ya ¿se acabó lo bueno?...

Alberto Minaya. Director

PSM freaks





Resident Evil: Nemesis

► pg. 22 ◄

Jill Valentine y Chris Redfield no están dispuestos a abandonarnos a nuestra suerte frente a este nuevo mal. Nemesis será el encargado de meternos miedo en esta "tercera" entrega de la saga Resident Evil que como muchos sabéis en Japón se llama Biohazard que significa... Peligro biológico.

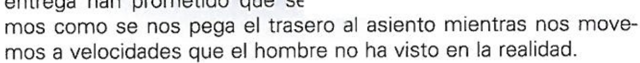
Tarzán ► pg. 24 ◄

Disney ataca de nuevo. Esta vez lo hace por la selva y a golpe de liana. Esperemos que no se le levante demasiado el taparrabos a nuestro colega Tarzán.

Wipeout 3

► pg. 28 ◄

La velocidad puede ser una ac
ción muy difícil de superar, si
que se lo digan a los chicos c
Psygnosis que con esta tercei
entrega han prometido que se
mos como se nos pega el trasero al asiento mientras nos movemos a velocidades que el hombre no ha visto en la realidad.



LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses intentamos buscar esa imagen que define el estado actual de los videojuegos para crear la mejor portada posible para vuestra PSM. Este mes nos alegramos de contar con la ayuda de Adam Warren. Lo que más nos ha sorprendido de su trabajo es la gran capacidad que tiene para inspirarse en un juego. No es de extrañar viendo el trabajo que hace en Estados Unidos con las dos miniseries Grunge:The Movie y Magical Drama Queen Roxy. Son fabulosos.





Adam nos envió primero un montaje increíble. Esto sí que sería una buena portada para la carátula del juego. ¿Véis a la chica?, ¡es fantástica!



Aquí podéis observar el boceto que empleamos para decidir las marcas y los diferentes diseños al estilo Wipeout. Nos encanta esta chica.



"La chica-chicle" es de lo mejor. Con los colores de Pat Duke y el fondo con naves Wipeout tenemos una auténtica portada 100% PSM. ¿O que esperábais?

Speed Freaks

► pg. 40 ◄

Si pensaste alguna vez que Mario Kart era divertido prepárate para este nuevo título de Sony y Fun Com. Cientos de armas, trampas y ayudas en lo que será la carrera del siglo. Agárrate.



Kagero Deception 2

► pg. 46 ◄

Nunca se te podría haber ocurrido que poner trampas mientras eres atacado por decenas de guerreros pudiera ser tan divertido como en Kagero Deception 2. Prepárate para los momentos más dramáticamente emocionantes de tu vida.

Sumario





Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.



Nuevo modelo de Sony ¿Más económico?

Hace poco se ha lanzado al mercado un nuevo modelo de PlayStation (la serie 9000) en Japón que promete hacer que al llegar a Estados Unidos o Europa se produzca un descenso en el precio al haberse reducido el número de componentes que se necesitan para su realización. Unos años atrás Sony eliminó la salida triple de vídeo a favor del puerto AV Multi-out y ahora se ha eliminado el puerto I/O.

La eliminación de este puerto es algo bastante lógico si tenemos en cuenta que Sony nunca ha lanzado ningún dispositivo que lo aproveche. En cualquier caso hay otras empresas como InterAct, GameShark, V-MEM o Netwire, que sí lo hacen. El relaciones públicas de Marketing de InterAct comentó "Tenemos en cuenta la situación y nuestros técnicos están intentado buscar una solución", y añadió "Actualmente hay unos 30 millones de consolas que tienen ese puerto", lo cual deja claro que no les preocupa o afecta por el momento.

Si a la reducción de piezas le añadimos el elemento más importante, el lanzamiento de la DreamCast en Europa y Estados Unidos, estamos ante lo que puede ser una reducción de precio en el coste de la consola. De todas formas esto sigue sin confirmarse.

Seguramente cuando salga la Dreamcast, teniendo en cuenta la proximidad de las Navidades, Sony se plantee una reducción en los precios para mantener el mismo y sorprendente volumen de ventas que ha tenido en las últimas dos Navidades.

Lara Croft lo enseña todo...

Los deseos de muchos mortales se han hecho realidad.



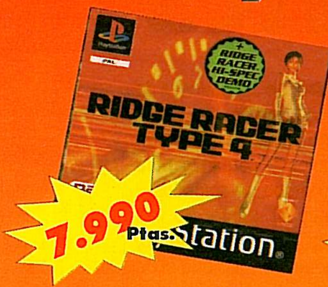
Como muchos sabréis Eidos ha "despedido" a la modelo que representó hace casi un año a nuestra Lara. Por esta razón han decidido contratar a una nueva , que casualmente se llama Lara Weller. Los científicos que estudian esta clase de fenómenos la han definido como una "piedra-caliente", pues a pesar de no tener las voluptuosas curvas de McAndrew, Lara Weller tiene una apariencia mucho más atractiva y definida (vamos que esta que te mueres). La nueva Lara hizo su debut en el pasado E3, mientras que la antigua, McAndrew, ha estado en las portadas de la edición de Agosto de Playboy (como habrás deducido, en bolas). Eidos ha declarado que McAndrew no dispone de ninguna clase de permiso para representar a Lara Croft fuera de la compañía, aunque no está nada claro como PlayBoy ha podido poner el nombre de Tomb Raider en la portada de la revista sin recibir ninguna queja. Un representante de Eidos comentó al respecto que "Realmente no podemos hacer nada para prevenir que vista botas de combate ahora que no trabaja con nosotros".





Hay que decir que la nueva Lara Croft está muy próxima a la imagen de la muñeca virtual. ¿No pasará calor la pobre con esa malla verde de plástico tan ajustada?...

En las tiendas de Global Game
Ahora, muchas más ventajas





PACK DISPONIBLE YA!







Bubsy 3d



Copa del mundo Francia 98



Excalibur



Felony 11/79



Spider



Monaco Gran Prix 2



Buggy



Courier Crisis



Exhumed



Wreckin'Crew



N20



Tekken 3



Complete Onside Soccer



Davis Cup Complete Tennis



Extreme SnowBreak



One



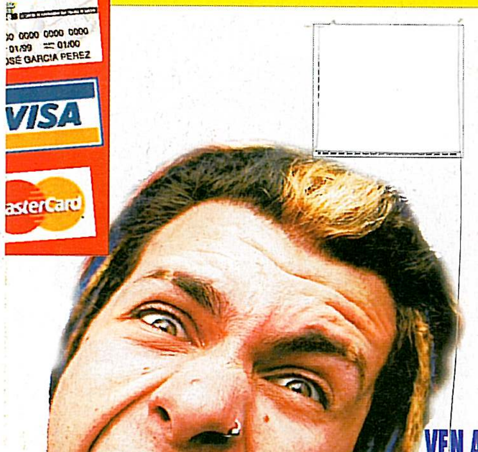
Formula Karts

7.990

Rugrats

http://www.globalgame-europe.com

LOS PRECIOS CON EL ASTERISCO* SON PARA LOS SOCIOS DEL CLUB GLOBAL GAME





Mando Madcatz Dual Force



Mouse Sony Orig.

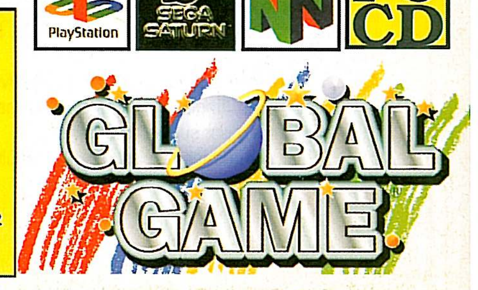


Multitap (Multiplayer) Sony Original

VEN A VER NUESTRAS OFERTAS EN LOS CENTROS GLOBAL GAME:

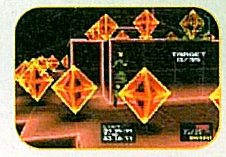
PlayStation · SEGA SATURN · N64 · PC CD

Madrid 1	Calle José Abascal, 16
Madrid 2	Calle Alcalá, 395
Valencia	Centro Com. Gran Turia
Quart de Poblet (Valencia)	Calle Pizarro, 5
Basauri (Vizcaya)	Plaza Arizgoiti, 9
Algeciras (Cádiz)	Urb. Villa Palma B7 L1
Las Palmas	Alameda de Colon, 1
Vitoria (Álava)	Calle Basoa, 14
Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7
Alzira (Valencia)	Calle Mayor Sta. Catalina 22
Tenerife - Orotava	Estación Guagua Orotava
Tenerife - Sta. Cruz	Proxima Apertura

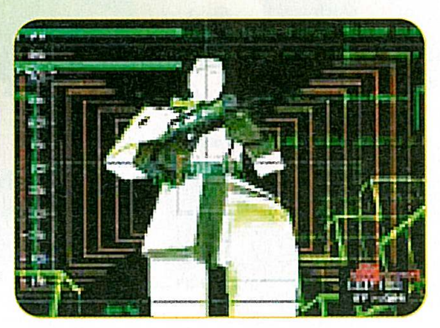


Metal Gear Tactics

Lo que para algunos será una versión "Directors Cut" llegará dentro de unos meses (quien sabe tal vez lo tengamos antes de Navidades). Cualquiera que haya disfrutado de la versión completa de MGS estará familiarizado con las misiones de entrenamiento, que algunos llegaron a encontrar más entretenidas que el propio juego (algunos locos). Por esta razón Konami va a lanzar este Metal Gear Tactics en el que podremos disfrutar de un total de 350 misiones VR que harán las delicias de cualquier amante del título original.
La estructura de MGT mezcla la tensión de Metal Gear y la complicación del más difícil de los puzzles. Cada misión necesitará de un uso preciso de las armas o de la vida, manteniéndonos siempre en la oscuridad.
Por ejemplo, en una de las misiones tendremos un grupo de soldados a lo lejos, con lo cual tendremos que dirigir un misil a lo largo de una habitación repleta de obstáculos y esquinas para eliminar al molesto grupo de soldados.
Los gráficos serán al estilo de las anteriores misiones de entrenamiento, manteniendo el toque Tron. Lo que sí ha variado es la complicación de los niveles, el que llegue al 200 puede darse con un canto en los dientes.





MGS: Tactics te permite jugar 350 misiones virtuales con muchos elementos parecidos al juego original. El juego ocupará tres CDs de los cuales uno será el de las fases de entrenamiento y los otros dos serán el MGS original con algunas novedades interesantes.

FORMULA ONE 99

Formula 1'99

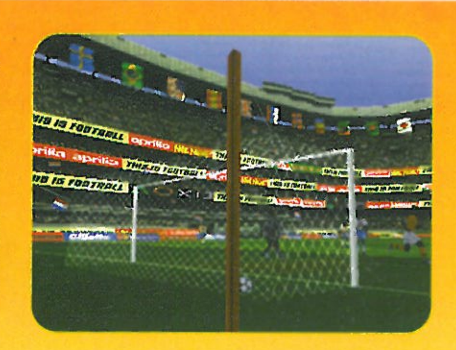
Psygnosis no para, ahora y tras haber lanzado tres títulos de la serie Formula 1 se dispone a sorprendernos con una nueva entrega del único juego con licencia oficial de la Administración de Formula Uno.
Las características principales de esta nueva entrega son:
- Licencia oficial del campeonato de Formula Uno de 1999
- Recreación con todo detalle de los 16 circuitos del Campeonato de 1999, incluyendo las últimas entradas en el calendario de competición el circuito de F1 Sepang en Kuala Lumpur, Malaysia
- Todos los conductores y equipos de la actual edición, teniendo en cuenta los nuevos conductores de este año como De La Rosa o Gené.
- Comentaristas oficiales de las televisiones de cada país (Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Finlandia y por supuesto España).
- Inclusión de las nuevas reglas y regulaciones de 1999, incluyendo las penalizaciones en paradas, sistemas de banderas y zonas de salida.
- Tercera generación del motor gráfico desarrollado especialmente para cubrir las demandas de un juego de Formula 1, desapareciendo los bajones de velocidad, los polígonos perdidos y las apariciones repentinas de la pista.
- Sistema propio de grabación de los sonidos de los motores F1 para aumentar el realismo.
- Parrilla seleccionable, permitiendo a los jugadores luchar con las parrillas originales de salida (incluyendo la del Grand Prix de Inglaterra).
- Vista interior del piloto incluyendo espejos traseros.

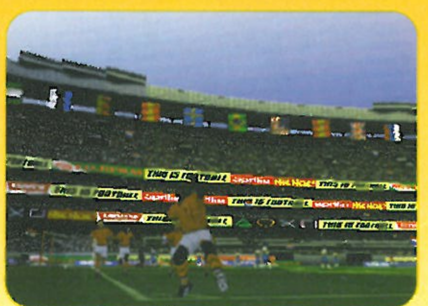
El juego está siendo desarrollado por Studio 33 para Psygnosis y en nuestro país será publicado por Sony CE. Uno de los aspectos que más nos han llamado la atención en cuanto a la realización de este Formula 1'99 es que la empresa Studio 33 ha estado recolectando muchísima información para crear esta nueva entrega, de esta forma se han valido de más de 150 horas de imágenes de televisión, fotos de los 16 circuitos y cientos de mapas al detalle de cada una de las secciones de las pistas.





ESTO ES FUTBOL



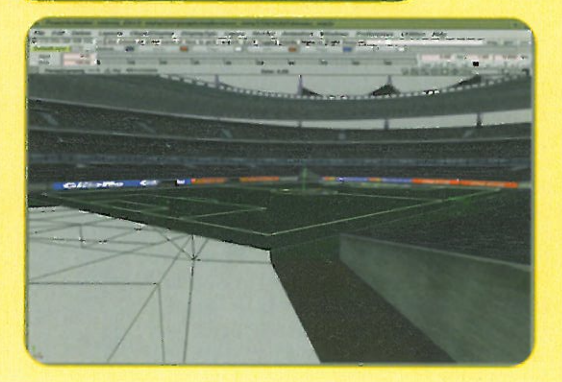


Sony CE tras los éxitos cosechados con las series Total NBA'96 y '97 ha estado trabajando durante dos años para la realización de un juego de fútbol en el que los jugadores sientan la verdadera emoción de un partido.

Por lo que conocemos hasta la fecha, el juego tendrá estas características principales:

- Alrededor de 230 equipos auténticos, tanto internacionales como nacionales. Cada personaje tendrá sus características y estilos individuales.
- Un total de 20 torneos reales entre los que destacarán la Copa del Mundo, Campeonato Europeo y la Super Liga Europea, a lo que habrá que sumarle la posibilidad de crear nuestros torneos personalizados.
- Las animaciones y movimientos de los personajes han sido realizados mediante el conocido sistema de captura de movimiento.
- Comentarios en Español dirigidos por Angel González Ucelay.
- Soporte de televisores con visión panorámica
- Mediante el uso del Multitap podrán jugar hasta Ocho jugadores a la vez.
- Posibilidad de crear tus propios equipos mediante el uso de los 2000 kits de diseño (sin incluir las variaciones de color de cada uno), los 30 tipos de bandera, 26 atributos ajustables (peso, fuerza, etc), 5000 caras diferentes que se pueden seleccionar o la posibilidad de hacer que tu equipo celebre los goles de una u otra forma.

Ve preparándote para este prometedor juego de fútbol que llegará a nuestras casas dentro de un par de meses.



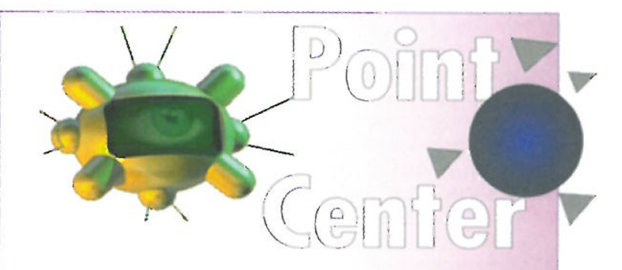
Misión Imposible

Ya hace casi un año (más o menos) salió para N64 el juego de acción basado en la película Misión Imposible. Pues bien, ahora y gracias al trabajo realizado por la empresa X-ample e Infogrames vamos a tener la oportunidad de disfrutar de esta fantástica aventura para PlayStation.



Los programadores a la hora de la realización de Misión Imposible para Play han estado enfrentados a una ventaja y una desventaja. El problema principal fue la memoria interna, la cual ha limitado el número de polígonos de los personajes así como la profundidad de algunos niveles, pero lo bueno de todo esto es que gracias a esta dificultad los programadores se han esforzado el doble dando como resultado un juego mucho más rico e interesante que el original de N64. La ventaja que encontró X-ample fue el formato CD, el cual les ha permitido la inclusión de vídeos y músicas que en cartucho hubiesen sido imposibles.

Disfrutar las imágenes de la versión beta. Pronto tendrás una misión que cumplir. Esta página se autodestruirá en cinco... cuatro... tres...



Madrid ya tiene una más

Todos los consoleros de Madrid están de enhorabuena ya que disponemos de una nueva tienda en la que hacer realidad nuestros sueños (ya sabéis comprar un juego de los buenos).
En la tienda se podrán adquirir juegos para consolas o para ordenador. Una de las novedades más interesantes (que por cierto se está poniendo de moda) es que podremos disputar partidas en red con los juegos más actuales.
Por el momento solo podremos encontrar nuestra GamePoint en Madrid pero dentro de un tiempo tienen pensado abrir centros en otras provincias de nuestro país.
Si queréis más información sobre la tienda visitad su página web http://www.pointcenter-ho.com o llamad al teléfono 91 402 68 04



Saludos desde Japón de Hua-Kin, vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.



Konichiwa amigos. ¿Cómo estáis?, yo no podría estar mejor. El verano está en el aire, Akihabara empieza a recibir un caudal de juegos y estoy enamorado. Si, así es, Hua-Kin ha encontrado la chica de sus sueños.

Aunque claro, creo que existe un pequeño problema y es que ella no sabe siquiera que existo. Su nombre es Ami Suzuki, una de las estrellas del pop en Japón. Me di cuenta de que existía por primera vez al ver su nombre en Monster Farm 2 (el cual ayudó a promocionar). Tendríais que verla, es fantástica, increíble, sorprendente.

¿Queréis saber como son las canciones de Ami? El J-Pop (Pop Japonés) es bastante difícil de oir en Europa pero existen algunas páginas de internet desde las que podréis conseguirlo. Probad las más comunes como Asiacd (www.asiacd.com) o DeoDeo (www.deodeo.com). Ambos os lo enviarán desde Japón, pero recordad que deodeo no tiene página en inglés o español, solo Japonés. Claro está que Ami no es la única belleza japonesa, también están las hermosas Hikaru Utada o Namie Amuro. Si te gustan más los grupos con sonido de guitarra te recomiendo The Brillant Green. Está claro que hay otros grupos, pero ya sabes, no puedo acordarme de todos de golpe. Cuando os pongáis a buscar un artista en las páginas web japonesas recordad que los nombres vienen en el modo Japonés tradicional (el último nombre al principio).

Ahora tienes un nuevo mundo abierto ante tus ojos (el del Pop Japonés). Podrás encontrar muchos sites de fans que idolatran a sus ídolos. Pero lo mejor de todo es que hay páginas desde las que podrás escuchar algunas radios japonesas en directo o seleccionar canciones para descargarlas a tu ordenador. Hey y recuerda que si te tropiezas en un chat con mi querida Ami di algunas palabras de tu amigo Hua-Kin, a ver si empieza a conocerme y quien sabe...

▶ Ami Suzuki es totalmente irresistible

TOKYO-FLASH!

Bienvenidos otro mes más al Tokyo Flash. Este mes las novedades Japonesas han sido totalmente copadas por las noticias que venían desde el E3 de Los Angeles, notándose esto último sobretodo en las publicaciones de PlayStation de aquí de Japón que han usado decenas de páginas para mostrar lo que se mueve al otro lado del Océano Pacífico. Se está levantando mucho revuelo en torno al nuevo sistema de Nintendo "Dolphin" el cual está empezando a dar muestras de poder enfrentarse al futuro campeón, la Playstation "2". La verdad es que con ese nombre no llama mucho la atención pero si Nintendo se lo propone y trabaja duro (no como lo ha hecho con la N64), dará guerra.

Altamente anticipado

Konami sigue liderando sin problemas aquí en Japón. El título más importante es Metal Gear Solid: Integral (MGS Tactics en Europa) y el juego de Rol Vandal Hearts 2 que ha recibido mucha publicidad en televisión. Por otro lado y aprovechando el éxito de las versiones de recreativa (Dance Dance Revolution y Beatmania Complete Mix) Konami va a lanzar para los locos de la guitarra un juego titulado Guitar Freaks para PlayStation a finales de Julio (con suerte), que vendrá con un nuevo periférico para este juego. Otros lanzamientos recientes son Ace Combat 3 y Racing Lagoon, aunque claro no hay que olvidar a Dino Crisis...

Los nipones ya no saben que inventar.

Caliente para PlayStation

Omega Boost está pegando fuerte en las listas de los más vendidos, por otro lado Spyro the Dragon ha llegado a nuestras calles tras todo el tiempo que ha pasado desde su lanzamiento en Estados Unidos y Europa, por suerte la espera ha valido la pena y viene acompañado de una demo de Saru Getchu (Ape Escape). En todas partes la plancha de Konami para Dance Dance Revolution sigue totalmente agotada, dando a unos pequeños afortunados la posibilidad de tener una experiencia en casa 100% "recreativa". En cualquier caso el juego que está arrasando en las tiendas de Akihabara es Remote Control de la empresa Human que es una mezcla entre los juegos tipo Mechwarrior y los dibujos anime de Evangelion. Con RC sus programadores piensan que han creado en género de "Pilotaje de Robots". El mando de la PlayStation se convierte en lo que seria una caja de radio control con la que manejaremos a nuestro robot en busca de otros enemigos. Cuando te encuentras con uno los controles de potencia y giro con las palancas analógicas. Una de las mejores características de RC es el realismo con el que han conseguido simular el gran peso de los robots. Es como observar a Godzilla pisoteando edificios como si se tratase de pequeñas piedras molestas.



A medida que lleguemos a final de mes irán llegando nuevos y fantásticos títulos. Como siempre os continuaremos mostrado la última información sobre los juegos que van apareciendo en este mercado Nipón, uno de los más importantes del mundo.

Lo último de Square: Dew Prism

Los maestros del Rol de Square están agitando sus varitas mágicas otra vez para crear un nuevo juego de Rol y aventuras llamado Dew Prism. Por ahora no se conoce demasiado sobre este nuevo proyecto pero por lo que hemos oído, el equipo que está tras su creación es el mismo del fantástico Xenogears o el mágico Seiken Densetsu (Secret of Mana). Aparentemente elegiremos un personaje (hay dos) con el que habrá que introducirse en la aventura (según el que elijamos, la aventura variará sustancialmente). Por lo visto podremos ver la primera demo con la versión Japonesa del fabuloso, increíble y sorprendente Legend of Mana de Square (menuda pasada de título).



▲ Esta es una de las pocas imágenes que hemos podido ver.

TOP 10 SUPERVENTAS EN JAPON



1. Dance Dance Revolution (Konami)
2. Culdecept Expansion (Media Factory)
3. World Stadium 3 (Namco)
4. Omega Boost (Sony CEI)
5. Simple 1500 Series Vol. 10: The Billiards (Culture)
6. Saga Frontier 2 (Square)
7. Bust-A-Move 2: Dance Heaven Mix (Enix)
8. Super Robot Wars: Final Conflict (Banpresto)
9. Monster Farm 2 (Tecmo)
10. Um Jammer Lammy (Sony CEI)

LANZAMIENTOS JAPONESES EN AGOSTO

FECHA	TITULO	COMPAÑIA	GENERO
5/8	To You the Crown 4	Artdink	Simulación
5/8	Anime Mech Story Game	Arika	Otros
5/8	Marmanoid	Xing Ent	Rol
5/8	Shin Tei Shinto Sanko Early Collection	Data East	Aventura
5/8	SD Gundam Generation-0	Bandai	Acción
26/8	Planet Laika	Enix	Rol
26/8	Neo Atlas 2	Artdink	Simulación
Agosto	World Tour Conductor	TYO Ent	Aventura
Agosto	My Yacht: Go Japan Challenge	Tomy	Simulación
Agosto	Planet Tokyo	Asmik Ent	Aventura
Agosto	SD Flying Dragon's Fist	Culture Brain	Acción
Agosto	Kaneda: One Boy's Catalog of Events 3	Kodansha	Aventura
Agosto	Cybernetic Empire	Japan Telenet	Aventura
Agosto	Stray Sheep: Bo and Mary's Big Adventure	Robot	Aventura
Agosto	Syphon Filter	Spike	Aventura
Agosto	Echo Night 2	From Soft	Aventura
Agosto	Real Robot	Banpresto	Simulación
Agosto	Macross VF-X2	Bandai Visual	Acción
Agosto	Choro Q Wonderful!	Takara	Conducción
Agosto	Super Bass Fishing	King Record	Pesca



¿Cómo de pequeño?

Lo último en productos que un buen japonés debe tener es un aparato que mezcla tecnologías antiguas en un tamaño altamente reducido. Se trata de una cámara Polaroid de usar y tirar en modo Xiao (En Chino significa "pequeño"). Cada fotograma viene en un pequeño paquete muy bonito preparado para colocar las fotos en un bonito y agradable marco (muy japonés ya sabes). Es tan ¡kawaii! (bonito en japonés).



▲ OK, es pequeño pero no tanto

Hua-Kin y lo mejor del mes

Macross VF-X2

Menudo mes tan interesante para un amante de los juegos nuevos. Hace poco hemos recibido Syphon Filter que como bien he oído a vosotros os llegó más o menos cuando a nosotros, hace cosa de un mes. A pesar de lo bueno que es no tiene nada que hacer contra los juegos japoneses que salen día a día. Lo que es increíble este mes es el nuevo juego de Macross (Robotech) que tiene unos gráficos realmente sorprendente.



▲ La serie de juegos Macross en Japón es interminable, a pesar de todo siguen vendiendo tan bien como siempre.















continuará

Driver



Más que un juego

Aquellos que hayan pensado que los golpes y carreras a toda velocidad de Driver no se pueden llevar a la vida real más vale que echen un vistazo a las fotos de la presentación que organizó Virgin el pasado 5 de Julio en el Circuito del Jarama.

Para la presentación se contrataron algunos especialistas para que se pusieran al volante de algunos modelos clásicos y modernos con los que demostraron que los giros, trompos y demás peripecias de Driver son totalmente realizables en la vida real, eso si , siendo verdaderos maestros del volante, pues lo difícil no es realizarlo sino salir con vida y no pegarse la torta del siglo.

Los coches estuvieron en movimiento hasta que acabaron con las carrocerías, llegando a salir humo de más de uno de los vehículos.Además pudimos comprobar en nuestras propias carnes lo que se siente haciendo el bestia con un coche ya que nos montaron en ellos.

Definitivamente una curiosa forma de presentar uno de los mejores títulos de la temporada.

Pitufos

La gran compañía francesa Infogrames está preparando un juego de plataformas en el que tendremos el control de los queridos Pitufos. El desarrollo será al más puro estilo Pandemonium pero con una estética acorde a la serie de dibujos animados. Pitufos ha sido diseñado mediante un sistema de dificultad simple para que hasta el más pequeño de la casa pueda con él.

Para haceros una mejor idea os diremos que el juego ha sido dividido en dos fases. La primera es "De iniciación" y consiste en niveles con vidas infinitas en los que se aprenderá a interactuar con el escenario paso a paso. Después está el modo de "Continuación" con 10 niveles progresivos que llevan al final de la historia.

Los Pitufos estará disponible para PlayStation en Octubre de este año.

Hugo

Todos recordamos el primer concurso de televisión que se valió de un videojuego para captar a su audiencia, su nombre era Hugo y se trataba de conducir, junto a Carmen Sevilla primero y con Beatriz Rico después, al protagonista a lo largo de una serie de niveles en los que lo importante es saltar, correr y moverse correctamente.

Hugo está dividido en dos modos, arcade y televisión, para que cada usuario decida si prefiere un modo de dificultad superior al que tenía el juego en la tele.

Hemos sabido que la empresa responsable del lanzamiento en España del juego para PlayStation está preparando un "Hugo 2" para dentro de poco tiempo. Desde aquí animamos a los chicos de ITE Media y les damos la bienvenida.



Sony CE España Premiada





Seguro que estáis acostumbrados a las celebraciones en las que se entregan premios por aquí y por allá, pero lo que no sabíais es que la propia Sony premia a los directivos de cada país por su labor, trabajo y dedicación a los diferentes apartados que les ocupan. En las fotos podéis ver a nuestra querida María Jesús López, Gerente Comercial de Sony Computer Entertaiment España recogiendo el premio "Recognition of Excellence" de la mano del mismísimo Ken Kuturagui en el Group Awards celebrado en Tokio.

Felicidades María de parte de PSM y que sigas cosechando premios porque eso significa que a los consumidores españoles nos cuidas bien. Por cierto, si miráis atentamente las fotos seguro que os preguntaréis ¿por qué será que la gente piensa que la mascota de Sony es Crash Bandicoot?...

Tomb Raider The Last Revelation

Lara no está dispuesta a dejarnos solos estas Navidades ya que Eidos y Core están culminando lo que será la cuarta entrega de la saga de Lara Croft.

"The Last Revelation" (La Última Revelación) se desarrollará íntegramente en las profundidades de Egipto para recuperar la idea original de la serie Tomb Raider. Por esta razón Core está trabajando para mejorar el género mediante la introducción de nuevos movimientos, enigmas y puzzles en los que los saltos al más puro estilo plataformas casi desaparezcan. De esta forma podremos esperar una cuarta entrega llena de trampas, magias y grandes peligros que nos acecharán desde todas partes.

RUMORES

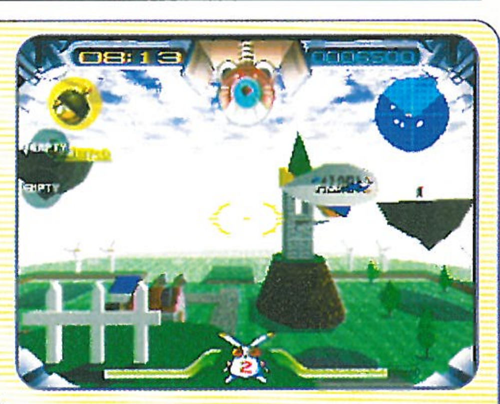
Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

El Futuro de F.Fantasy

Antes de entrar en la época de la alta tecnología las series Final Fantasy consiguieron su renombre mediante el uso de unos guiones muy trabajados en los que el amor, la valentía y la muerte prevalecían sobre los demás en un mundo de gráficos bidimensionales que para muchos es lo mejor que hay.
Hay muchos rumores desde Japón que apuntan a que el futuro de la serie Final Fantasy tendrá grandes dosis de gráficos 2D recordando el estilo de la época de los 8 y 16 bits. Estos "rumores" han sido reforzados porque Square está replanteándose seriamente el futuro de la serie.
Todos estos rumores se ven fuertemente apoyados en varios hechos. El primero es el gran éxito que tuvo Xenogears mediante la mezcla de escenarios tridimensionales con dibujos 2D y la segunda razón es que acaban de lanzar al mercado japonés dos títulos en los que la mezcla de escenarios tridimensionales y bidimensionales es de una calidad inusitada. Estos son Crono Cross y Legend of Mana, dos juegos que desde PSM deseamos que lleguen cuanto antes ya que tienen una calidad gráfica digna de la mejor de las películas de dibujos animados.

Saltando por diversión

Si eres un verdadero fan de la acción rápida y desenfrenada que ofrece ir saltando plataformas a toda velocidad al estilo Jumping Flash, ve preparándote porque en Japón va a salir un título llamado MuuMuu en el que tendremos que manejar a un pequeño conejo robot a lo largo y ancho de los niveles más extraños y locos que podamos imaginar.



MuuMuu es uno de los videojuegos más extraños que hemos visto desde los días de las consolas de 8 bits.

Domo Arigato Mr. Roboto

Según pasan las semanas más y más títulos de lucha empiezan a endosar las listas de los juegos futuros. Los últimos rumores que hemos recibido son que Capcom (como no) está preparando un nuevo título de lucha que se alejará de la tendencia de los juegos en 2D que tuvo durante el año 1998 para trasladar la acción a un mundo tridimensional. Por lo visto esta última creación estará basada en el juego Tech Romancer, que consiste en un arcade de lucha en el que mechs gigantes al más puro estilo anime se dan de golpes mediante el uso de superpoderes y armas explosivas.



Genial, grandes robots, armas enormes y acción por un tubo. Es el paraíso.

Square contraataca

Tobal 1 y su directo descendiente, Ehrgeiz han estado disponibles desde hace bastante tiempo (en Estados Unidos claro, aquí nadie habla del tema) y Square (como siempre) no puede estar quieta sin crear algo nuevo. Por esta razón Square está preparando lo que será una continuación de Ehrgeiz o un título de lucha completamente diferente. En cualquier caso se sabe que Square está preparando este juego para una placa Namco System 22 para máquinas recreativas. De esta forma todo apunta a que saldrá solo para recreativa y para la futura PlayStation 2, aunque nunca se sabe. Tendremos que esperar hasta el próximo año para ver lo que hay de cierto en estos rumores.





Godhand y el resto de luchadores de Ehrgeiz probablemente darán la cara en alta resolución a finales de este mismo año. Seguramente no sepamos nada de su versión para consola hasta bien entrado el 2000.

Los juegos de Rol

Los amantes del Rol están de enhorabuena, tanto este como el próximo año habrá juegos para dar y tomar.



Este año 1999 está siendo uno de los más afortunados en lo que a juegos de rol se refiere (si se compara con años anteriores). Capcom posiblemente esté preparando un nuevo Breath of Fire para PlayStation, Square sigue trabajando en el futuro de Final Fantasy así como Crono Cross o Legend of Mana (que recientemente han salido en Japón).
Está claro que los juegos de Rol, al menos por el momento, no nos abandonarán.



PSM

REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Independiente...

...Significa que no hay nadie que nos maneje como títeres

Ser totalmente independientes es algo más que una frase hecha, es una misión de todo el equipo.

Escribimos sobre lo que queremos, hacemos las portadas que más nos gustan sin depender de nadie y hacemos todo cuanto está en nuestra mano para teneros informados sobre lo que se mueve en este gran mundo de los videojuegos.
Os prometemos total independencia a vosotros, los usuarios de PlayStation.

No os merecéis menos

¿...?

Alan Raistrick produjo varios juegos para PlayStation antes de ser productor de Wipeout 3. Este ocupado productor de Psygnosis siempre dispone de un hueco en su agenda para contarnos las razones por las que Wipeout 3 va a ser el mejor invento desde las rebanadas de pan. Lo bueno es que hemos tenido el placer de escuchar las opiniones de otros miembros principales del equipo.



▲ El equipo de desarrollo de Wipeout 3 al completo.

wip3out



PSM: ¿Ha decidido ya el equipo de diseño cual será el logotipo de esta tercera entrega?

Alan Raistrick: Wipeout 3 lo dice todo. Todo ello con el giro típico. El logotipo que os mostramos al principio fue la primera idea que tuvimos, ahora se ha camciado por el de Wip3out.

"Tener un equipo de gente nueva ayuda a conseguir la creatividad e innovación que el público demanda"

PSM: ¿Cuántos de vosotros han trabajado en anteriores títulos de la serie Wipeout?

AR: Nuestra directora Artística, Nicky Westcott, ha trabajado en los dos anteriores títulos. Hemos aprendido mucho de ella a la hora de hacer posible una continuacióncon los aspectos visuales más importantes de la serie sin estropear el enfoque general. Lo bueno en cualquier caso de tener gente diferente es que las ideas innovadoras aparecen con mayor facilidad.

PSM: ¿En que se diferencia Wipeout 3 de sus predecesores?

AR: Gritarás al ir más rápido. Es más de todo, una experiencia total para los sentidos gracias a las velocidades extremas, los gráficos de alta resolución y el aumento en la jugabilidad. No se aceptan sustitutos, solo ganadores.

PSM: ¿Está Wipeout 3 usando un motor totalmente nuevo?

Neil Paterson, Jefe de Programación: Estamos usando un motor gráfico específicamente creado para dar lo mejor en lo que a efectos visuales se refiere. Hemos incorporado algunas ideas técnicas muy fuertes que estaban en el código interno de Wipeout XL, al igual que algunas técnicas del Wipeout original. En cualquier caso hemos incluido un gran número de nuevas estrategias que capacitan a Wipeout 3 para tener un mayor número de detalles, imágenes más limpias y hacer que los corredores se desplacen a velocidades de vértigo.

PSM: ¿Qué crees que es más importante?: Los Gráficos / Diseño, el control o el sonido.

AR: Wipeout es una mezcla única de esos elementos. Cada uno de ellos está repartido con igualdad a lo largo del juego. Estamos dando mucha importancia a este aspecto para dar con la mejor combinación para el usuario.

PSM: Hemos oído que este juego será más "accesible" que los dos anteriores títulos. ¿Que queréis decir con esto?

Wayne Imlach, Jefe de Diseño: El mayor y amplio repertorio de naves permiten al usuario inexperto la adaptación progresiva mediante el uso de naves fáciles para que poco a poco adquiera la suficiente experiencia como para hacerse con los controles de las naves avanzadas.

Se han añadido y mejorado las capacidades motrices de las naves para que sean "transparentes" de cara al usuario. De esta forma podremos realizar una carrera sin tener que tocar los frenos de aire laterales, pero a medida que avancemos veremos la necesidad de aprender a usar todas las capacidades de la nave para dominar al máximo los puntos claves de la carrera.

Otro elemento que ayudará a los usuarios es la disponibilidad de diferentes modos de juego incluyendo el clásico y mítico torneo.

PSM: ¿Hay en el equipo alguna sensación de que la formula original ha sido alterada?

AR: La formula que le dio su éxito a la serie no se ha cambiado, solo mejorado. Se mantendrá la fuerza de los títulos anteriores.

PSM: Hemos escuchado que habrá nuevas curvas cerradas en Wipeout 3. ¿Hay alguna razón para esta nueva filosofía?

AR: Curvas no. No pensamos que eso sirva para mantener el verdadero espíritu de Wipeout. Por otro lado hay nuevas características en el diseño de las pistas que han sido consideradas con sumo cuidado para mejorar la sensación que se tiene al manejar una nave Wipeout a toda velocidad. Hemos empleado bastante tiempo en el diseño de las pistas para esta versión porque deseábamos encontrar nuevos elementos que dieran como resultado el mejor juego de la serie, mediante el empleo de zonas más rectas en las que el usuario pueda alcanzar velocidades nunca vistas en un Wipeout.

PSM: Comparado con los dos títulos anteriores, ¿cuánto más rápido se mueven las naves¿ ¿cuál será la velocidad máxima?

AR: En todos los aspectos es más rápido. Las velocidades máximas, al menos por el momento, son información secreta. Me parece que vais a tener que esperar a que salga el juego para averiguarlo.

PSM: ¿Tienes una gran pila de multas por exceso de velocidad que quieras eliminar por tratarse de mera y simple "investigación"?

AR: Solo son rumores.

PSM: ¿Cuáles son las nuevas armas y de que manera cambiarán la dinámica del juego?

Wayne Imlach, Jefe de Diseño: Tenemos un gran número de novedades que se unirán a las armas clásicas como el escudo o el misil con búsqueda automática que han sido retocados para darles más usos que los que tenían en los juegos originales. Otra característica que hemos querido potenciar es el balance entre las posibilidades de ataque y defensa, eliminando la sensación de frustración que se tenía al ser atacado por sorpresa por algún



enemigo. Por esta razón hemos creado un nuevo arma de doble filo, algo muy cruel...

PSM: ¿Se conoce ya el nombre de los grupos que crearán la banda sonora de este título?

AR: Si y muchos de ellos serán grupos muy conocidos. Os puedo adelantar sin ningún problema que habrá canciones de los grupos Underworld, Sasha, Propellerheads y Orbital entre otros.

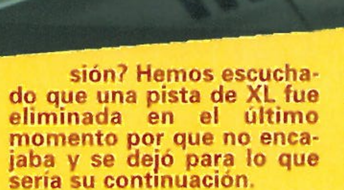
PSM: ¿Estáis planeando usar el Dual Shock o el mando analógico para mejorar el juego?

AR: Si señor. Esta versión vendrá preparada hasta el último detalle para aprovechar la última tecnología.

PSM: ¿De que manera se mejorarán los controles en esta tercera entrega¿ ¿Cómo se manejará la posibilidad de "patinar fuera de los muros"?

Wayne Imlach, Jefe de Diseño: El control y el manejo de la nave es una de las características más importante en Wipeout, por esa razón hay que manejar con mucho cuidado cualquier cambio que se realice para mejorar o afinar el sistema. Muchas de estas mejoras vienen directamente con las posibilidades que ofrecen los nuevos mandos con control analógico y vibración mediante el sistema Dual Shock. La gran cantidad de naves que hemos creado nos ha permitido dotarlas de características de manejo únicas para cada una de ellas, haciendo las experiencias con unas y otras naves totalmente diferenciables.
Otra característica que ya mencionamos previamente es que las naves tienen nuevas posibilidades de control que pueden ser activadas por el usuario para conseguir una mayor sensación de control, pues una vez estas se dominen por completo se podrán emplear de forma táctica para sacar todo su potencial. El choque contra los muros ha sido modificado ya que no nos agradaba la sensación que daba al perder velocidad contra estos. Ahora tendremos la habilidad de deslizarnos por las paredes dependiendo del ángulo y velocidad con la que nos movamos. En cualquier caso habrá una penalización de energía, pudiendo llegar a perder la nave si abusamos de esta técnica sin vigilar su estado estructural.

PSM: ¿Habrá algo más que aumente la jugabilidad a parte de los nuevos vehículos o equipos?



Wayne Imlach, Jefe de Diseño: Las naves tienen habilidades que se expandirán y aumentarán con la jugabilidad. Al igual que el juego con la introducción del modo Torneo en el que corres contra un número específico de pilotos que corren para sus respectivos equipos.

PSM: ¿De que manera el equipo de programación ha estado en relación con Designers Republic?

Nicky Westcott, Jefe Artístico: El equipo de desarrollo ha estado trabajando estrechamente con el otro equipo para crear una nueva visión propia del futuro en el que Wipeout sucede. Trabajamos las ideas como un equipo en el que cada miembro tiene una labor para llegar al objetivo - la versión final del juego. El resultado es una unión de disciplinas muy diferentes que son guiadas por la dirección general del Jefe Artístico.

PSM: ¿Hay algo que haya quedado fuera porque no hayáis sido capaces de encajarlo en la serie?

AR: Al principio, teniendo una lista de lo que deseábamos, nos apañamos para reducirla al máximo hasta dejarla reducida a lo que fuese posible para una tercera entrega.

PSM: ¿Cuánto tiempo lleváis programando esta versión? Hemos escuchado que una pista de XL fue eliminada en el último momento por que no encajaba y se dejó para lo que sería su continuación.

AR: Psygnosis ha esperado pacientemente al momento justo para continuar la serie Wipeout. Se ha mantenido el aspecto general pero se han mejorado todos y cada uno de los aspectos originales para conseguir el juego de carreras más extremo. Probablemente sobraron pistas de XL pero éstas no están a la altura de lo que buscábamos.

PSM: ¿Tendrá soporte para PocketStation? ¿De que manera se empleará?

AR: No es algo que esté muy lejos de lo posible

PSM: ¿Hay algún plan de continuar la serie Wipeout tras esta tercera entrega?

AR: En el futuro, al igual que en el juego, todo es posible.

PSM: Hemos visto Wipeout para PlayStation, N64 y Saturn. ¿Continuarán estas series en futuras plataformas como Dreamcast o PlayStation 2?

AR: Esta versión ha sido ajustada al máximo para llevar la PlayStation a sus límites. Además, como parte de Sony, Psygnosis jugará un papel muy importante en la PlayStation 2, apareciendo o no esta serie. Lo que no es probable es que aparezcan nuevas versiones para otras consolas.




FEISAR
TM
12 12 20 check 0:28 24
0:14 96

INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE

1 jugador 1x

Distribuidor Proein
Desarrollador Capcom
Fecha de salida en desarrollo
Tipo Surpervivencia

Resident Evil: Nemesis


Jill sobrevive a la destrucción que provocó el G-Virus en la ciudad. Como habréis deducido, será la encargada de hacer que los de Umbrella paguen su deuda.

Olvida el número 3 en esta última entrega de *Resident Evil* ya que como os comentamos en números anteriores la historia no se situará exactamente "después" de los sucesos de Resident Evil 2. La mitad del juego se situa en las 24 horas anteriores a RE2, justo un par de horas antes de lo sucedido en la primera parte.

Tras sobrevivir a la primera aventura, Chris Redfield y Jill Valentine tropezarán con el hecho palpable que nadie de Racoon City cree en su historia. Frustrados, deciden tomar caminos separados. El primero, Chris, va a Europa para investigar el centro de operaciones de Umbrella. Jill decide abandonar la ciudad pero tropieza con los zombies que cortesmente ha creado el G-Virus, empezando así la historia de esta curiosa entrega.

Al principio los usuarios tomarán el control de Jill mientras busca una cura y la razón que explique la existencia de los zombies. A mitad del juego Jill cae inconsciente (posiblemente por alguna enfermedad) y el juego se centra en un nuevo personaje llamado Carlos Oliveira. Este, de oficio "mercenario", será el encargado de encontrar una cura para revivir a Jill de su estado. Una vez Jill recupere sus fuerzas los jugadores volverán a controlarla hasta el final de la aventura.

RE Nemesis tendrá 10 tipos diferentes de zombies. Algunos te atacarán al acercate mientras que otros se centrarán en sus tareas y no te harán nada "en un principio".

El control será prácticamente el mismo de los anteriores RE, aunque tendremos un sistema de puntería automático y un movimiento de giro de 180 grados.

Mejores gráficos, sonido e historia, estamos ante el mejor Resident Evil.

Fondos de otro mundo

Que Capcom haya sido capaz de mejorar la calidad gráfica del motor que usó *Resident Evil 2* es algo que queda claro al ver estas imágenes. Prepárate para los escenarios más realistas y con más resolución. ¿Sobrevivirás al horror?


Si pensabas que *RE2* tenía fondos asombrosos espérate a ver lo que han hecho con este *Nemesis*. *Verlo para creerlo.*


Pequeños detalles como las marcas de las pisadas en el suelo darán a Racoon City personalidad propia, como si alguna vez hubiese vivido gente aquí.

Una pregunta ¿Y esas ropas?.

Los gráficos son más detallados que nunca. Este juego va a ser fabuloso amigos.

Los zombies son más listos y fuertes que nunca, aunque algunos "pasarán" de ti.

Como siempre, *Resident Evil* no es para la gente que no soporta la sangre.


Gracias a las mejoras en el motor gráfico los efectos de fuego serán de un realismo nunca visto hasta la fecha. De igual manera los enemigos estarán mucho más detallados, adios polígonos.


"Te lo he dicho, no tengo cambio. Déjame en paz que vas a pillar. ¿Qué no hablo en serio?, BANG. Ahora que tal ¿eh?

Os presentamos a Nemesis

El último enemigo que pisará el suelo de *Resident Evil* es un bicho de casi dos metros de altura que tiene muy malas pulgas llamado Nemesis. No solo será más poderoso y rápido que Tyrant de *RE2*, también tiene más malas pulgas.


Nemesis es aún más feo que Tyrant de RE2 (eso si que es un logro). Por si fuera poco es más rápido y fuerte.


Para hacer las cosas más difíciles Nemesis llevará un bazooka que usará para patear tu trasero desde lejos.


Jill parece que se ha metido con problemas demasiado grandes. Que un zombie de más de dos metros nos estrangule no es buena señal amigos. Ve rezando lo que sepas.

De tres en tres

Si pensaste ue *Resident Evil 2* te hacía enfrentar contra múltiples zombies prepárate para este juego. Raramente verás un momento en el que no haya al menos tres zombies con ganas de comerte. Más vale que Capcom se asegure de poner suficiente munición...



▲ Los Zombies te atacarán desde cualquier lugar, incluso desde diferentes alturas. Por lo visto son suficientemente inteligentes como para subir las escaleras y atacarte.



▲ Tendrás que cuidar la retaguardia en todo momento ya que como habrás adivinado los zombies intentarán rodearte y no dejarte escapatoria posible.



▲ La situación ideal será la de encontrarse a los zombies en fila india. Mientras tengas suficientes balas no tendrás que preocuparte lo más mímimo.



◀▶ Tus asesinos de zombies favoritos están dispuestos a arriesgar sus propias vidas para eliminar a *Nemesis*.





▲ Como puedes observar por esta imagen el menú de inventario se ha mantenido muy parecido al original.

▶ Hay montones de puertas. ¿Qué habrá dentro de ellas? A ver abramos una... No—NO! SOCORROOOO!!! ¡¡MAMA!!

▶ Más adelante habrá un momento en el que llegues a la Estación de Policía de Racoon City. Será interesante ver el papel de este puzzle en RE Nemesis.



▲ Parece que Jilly está condenada a pasar su existencia eliminando a sucios y horribles zombies. Seguro que le gustaría descansar para ir a ver una película. Pobre mujer.



▲ Los ángulos de cámara se han ajustado para dar un toque mucho más parecido al conseguido en películas de terror. Todo ello sin olvidar la música de fondo...



▲ Lo último que desearás hacer en RE Nemesis será acercarte a un zombie. Habrá que alejarse lo máximo posible para no morir sintiendo su fétido aliento.



▲ Además de poder disfrutar de un juego en alta resolución con mejores texturas, quedaremos deslumbrarados con el nuevo sistema de iluminación dinámica.



▲ Seguro que este sería el escenario perfecto para que sonase de fondo eso de ¡Thiller! ¡Thiller! ¡Thiller!... del Michael Jackson.



▲ Manteniendo la tradición, los personajes de RE Nemeis mostarán sus daños internos mediante gestos y poses de queja. Como siempre las Hierbas medicinales serán tus aliadas.

Nuevas Localizaciones

Olvida la idea de que *RE: Nemesis* centra la acción en el mismo lugar de los anteriores títulos, Racoon City, ahora podremos acceder a zonas totalmente desconocidas en las que el miedo será lo único que prevalezca.



▲ **Subsuelo:** Hay muchas zonas nuevas para explorar en las profundidades de Racoon City. ¿Será cierto que hay arañas gigantes por aquí...?



▲ **Almacén:** Parece ser la zona de almacenamiento de la policía. Será interesante ver lo que podemos encontrar aquí dentro.



▲ **El Bar:** Podrás acceder desde la calle principal. En este bareto encontraremos muchas pistas. Por cierto no hay nada peor que un zombie borracho.

TARZAN

La creación de Edgar Rice Burroughs por fin para la Playstation con el toque especial que sólo sabe dar Disney.

Acción con la calidad Disney

Cuando Edgar Rice Burroughs inventó al personaje de Tarzán probablemente nunca sospechó que este fuese a aparecer en cientos de formas diferentes, desde héroe de comics, pasando por las películas de acción y de dibujos animados hasta llegar a personaje de videojuego, todo ello mientras se mantiene nadando y saltando de árbol en árbol al son del grito que Carol Burnett hizo tan famoso.

Estamos a finales de siglo y Disney se ha propuesto representar la última encarnación de Tarzán como mejor saben, en dibujos animados. Disney ha realizado muchos esfuerzos para eliminar la típica banda sonora y crear una atmósfera en la que la acción llegue a los espectadores.

Hay que decir que *Tarzan* realmente no es la idea más original que se podría tener para un juego de PlayStation. Para los principiantes es un juego de plataformas, en el que lo importante es recoger objetos y saltar de lado a lado, y aunque hay otros muchos elementos debemos decir que el aire de los títulos como *Klonoa*, o *Pandemonium* está en todas partes.

Tarzan irá creciendo a medida que avancemos en el juego sin modificar sus habilidades. Puede subir a un árbol, nadar o caer al suelo con los nudillos como si de un gorila se tratase. Pero eso no es todo pues posee su último poder, el de las frutas que caerán de los arboles o las zonas especiales que permanecerán inaccesibles a menos que tengamos una serie de objetos.

Una de las características que más nos han gustado es el juego con la perspeciva 3D, consiguiendo crear escenas muy próximas a las de la película.

Gráficamente Tarzán impresionará a todos gracias a la combinación de escenarios tridimensionales en los que nos moveremos como si de un juego de plataformas clásico se tratase. Aunque lo mejor de todo son las escenas de animación de la película. Verlo para creerlo.

La voz del personaje de Jane en la versión original ha sido realizada por Minnie Driver.

Haz la colección

Cuando Shigeru Miyamoto tuvo la idea de hacer que Mario recolectase monedas seguramente nunca sospechó que los diseñadores de juegos adoptarían esta idea de una forma tan estrecha como para hacer que desde ese momento en todos los juegos de plataformas estuviera presente esa idea.

Esto no termina aquí, ahora tendremos que recolectar las letras de TARZAN (como en Hércules o Bichos) mediante la cual podremos ver videos desde el menú de selección. Consiguiendo cuatro piezas de mono ganarás el acceso a una zona de bonus especial. ¿Preparado para hacer la colección?



¿Qué tipo de juego sería si no pudiéramos disfrutar de una zona acuática? Espera un minuto... ¿No será *Pitfall*?



Tarzan aprende a contar cuando consigue el guante de un explorador Británico.



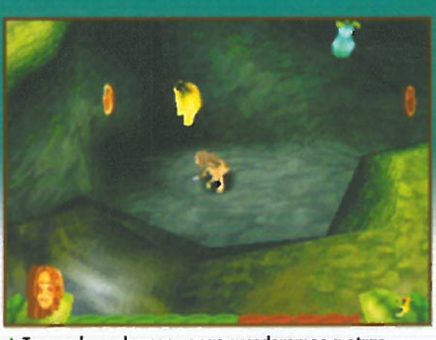
Una de las características más interesantes de Tarzán es que el juego sigue fielmente el desarrollo de la película. Eso es lo bueno de que Disney sea la encargada de realizar el juego, ya que de esta manera nos veremos envueltos en la historia original. Pero tendremos que ser nosotros mismos los que salvemos el pellejo de Tarzán. De igual manera podremos disfrutar de los vídeos originales de la película al pasar por una zona determinada de la película.

Lo que no sabemos a ciencia cierta es si podremos disfrutar de las voces originales de la película, ya que como bien sabréis todavía no se ha estrenado en nuestro país.

▶ ¿Qué película o juego de Disney no está repleto de dulces y simpáticos personajes?



▲ A pesar de ser Tarzán el protagonista, en los sub-niveles tendremos que manejar generalmente a amigos suyos como este mono.



▲ Trepando a algunas zonas accederemos a otras secretas llenas de objetos especiales con los que hacer más fácil nuestra aventura.



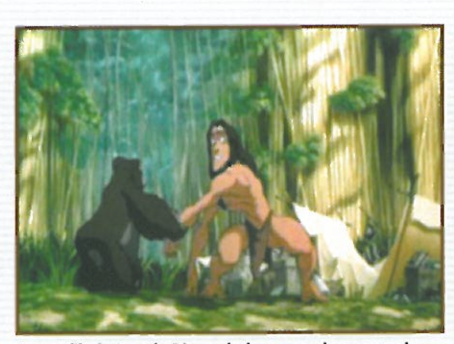
▲ Tarzán es perseguido al más puro estilo Crash Bandicoot por esta manada de elefantes asustados. Corre por tu vida y salta los obstáculos que se pongan a tu paso.



▲ No han hecho más que empezar los problemas para el pequeño y valiente Tarzán.



▲ Uno de los primeros objetos de ataque que obtendremos es el cuchillo, no te asustes por que nadie la palma en este juego, son dibujos animados.



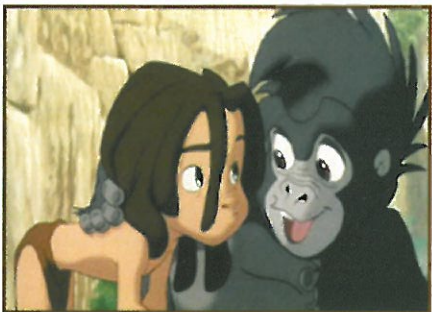
▲ Los dibujantes de Disney lo han pasado muy mal para que el "taparrabos" no mostrase nada fuera de tono.



▲ Lo más difícil de este tipo de niveles es recoger las letras que componen tu nombre sin ser aplastado por los elefantes de la selva.



▲ La dificultad de algunos niveles aumenta a medida que te vas haciendo mayor.



▲ Dos colegas tan simpáticos no pueden fallar. ¿Estás preparado para una de acción al más puro estilo Disney?



▲ En esta zona tendremos que deslizarnos por las ramas del árbol a toda velocidad. Muy parecido a las escenas de hielo de Pandemonium.



▲ No te confíes, este Jabalí no es el amistoso Pumba que todos vimos en El rey Leon. O saltas o adios muy buenas.



▲ En algunas escenas tendremos que trepar por los árboles para alcanzar las zonas con objetos especiales.



▲ A pesar de su inocente cara no es George de la Jungla, aunque eso sí, su parecido es evidente...



WIP3OUT

Más grande, rápido e impresionante.

Ya han pasado unos meses desde que os mostramos las primeras imágenes de lo que sería la tercera entrega de uno de los grandes clásicos de PlayStation. Actualmente hemos tenido la oportunidad de probar una beta con datos muy aproximados a los que podremos encontrar en la copia final de Wipeout 3.

Para empezar algunos detalles sobre los modos. En *Wipeout XL* solo disponíamos del modo Arcade y el de Prueba de tiempo para un jugador, siendo el modo dos jugadores solo accesible mediante el cable link, pero aun así solo se podía jugar al modo Arcade en una carrera uno contra otro. En *Wipeout 3* encontraremos cinco modos diferentes para un jugador. Estarán el modo Time Trial (Prueba de Tiempo) que se podrá ejecutar contra otras naves, el Modo Challenge que incluye pruebas puntuales en las que conseguir un número determinado de combos o armas. De esta forma nuestra nave tendrá una misión, tal como eliminar un objetivo o conseguir una velocidad máxima. Otra de las novedades es el modo Eliminator. En el nuestro objetivo será el de cumplir un número de vueltas en las que tendremos que eliminar al máximo número posible de contrincantes. Después tendremos el clásico y conocido modo Tournament (Torneo) en el que tendrás que luchar por conseguir la mejor posición a lo largo de un número de pruebas. En el modo dos jugadores la pantalla se divide en dos, teniendo la posibilidad de usar el cable link para tener un total de cuatro jugadores. De igual manera el modo link se puede aprovechar en el modo Normal, Eliminator o Challenge.

Las opciones en el último Wipeout eran un poco escasas, por esta razón en esta nueva versión podremos tener mayor control sobre las carreras. Podremos cambiar el número de enemigos de 12 a cero, desactivar las armas (como en WOXL), desactivar las zonas de checkpoint y lo más interesante, apagar la IA (Inteligencia Artificial) para que no intente evitar que los adelantes. Los menús, incluyendo la selección de pista o de coche, todavía no están terminados, pero teniendo en cuenta que el que los diseña es el mismo



Pistas temáticas

Cada pista ha sido realizada con una idea clara, hacer que sean totalmente diferenciables. Aquí tenéis algunos ejemplos de lo que podréis ver...

▲ Esta pista ha sido realizada en un ambiente gótico-nocturno realmente impresionante.

▲ Aparentemente en los centros comerciales del futuro veremos carreras de Wipeout...

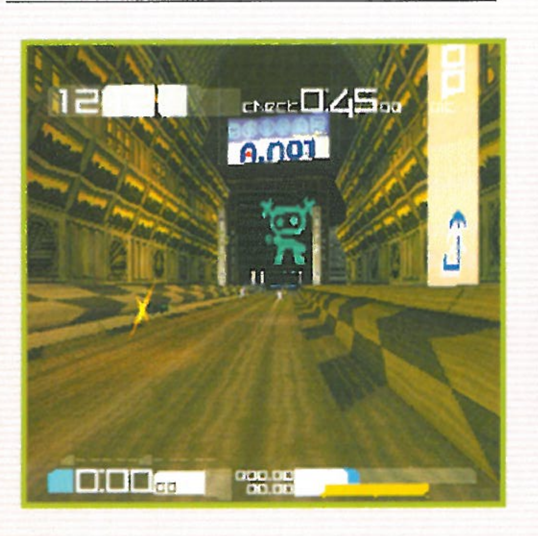
▲ Podremos volar por la zona o por un parque. Eso sí, ten cuidado de no golpear a un incauto ciudadano. Lo más interesante será encontrar los atajos.

▲ En esta pista habrá que manejar nuestra nave a toda velocidad por puentes y túneles de impresión. Mucha atención a los cambios de iluminación.

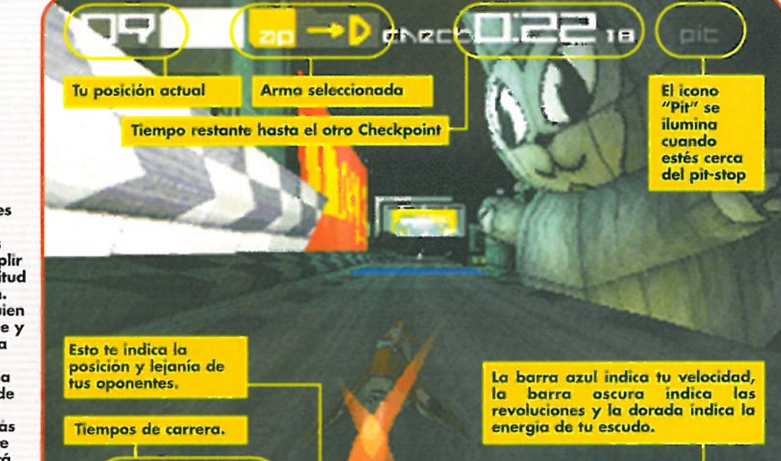
▲ El campo protector será diferente dependiendo de la nave que usemos en cada momento.

▶ Si pensaste que Wipeout daba sensación de velocidad prepárate por que en esta última entrega te quedarás literalmente pegado al asiento.

▼ El modo de primera persona será perfecto para aquellos que desean mayor realismo y sensación de conducción.



▶ Estos nuevos indicadores están diseñados para cumplir con exactitud su función. Sabrás quien te persigue y la cercanía de los pitstop y la cantidad de armas... Pero lo más interesante es que está en modo de alta resolución.



Las Nuevas Naves Wipeout

A los cinco equipos clásicos de *Wipeout* se les han unido tres totalmente nuevos. Las naves se han remodelado para crear estilos totalmente diferenciables entre ellas.



















▲ Los Checkpoints siempre han sido una de las marcas de fábrica de *Wipeout*. En esta nueva entrega estarán marcados por haces láser azules.



▲ Una de las nuevas armas es una barrera que se activará justo cuando vayas a pasar para que pierdas esos preciados y necesarios segundos. Lo bueno es que afectará a todos los competidores.

Agárrate a los Pantalones que Vienen Curvas.

En esta secuencia, la pista Megal Mall, tiene una de las mejores partes del juego. Se trata de una espiral descendente en la que tendremos que manejar nuestra nave mientras bajamos a toda velocidad dando botes.





▲ Tendrás que tomar la curva por el ángulo de la derecha para no comerte la pared, si chocas ve rezando lo que sepas.



▲ Hay dos armas justo en el centro de la caída, no te confíes porque justo están al principio de la curva más cerrada.



▲ Para mantener tu posición y no perder el control deberás hacer uso del aerofreno lateral o acabarás aplastado contra la pared.



▲ Una vez salgas de la curva tendremos un pequeño descanso con la recta que nos espera. No te fíes, hay una caída libre...



Repeticiones

Por primera vez podrás ver la repetición de tu carrera desde diferentes ángulos con el sistema dinámico de cámaras.



▲ Cuando la cámara de vueltas a tu nave podrás observar la gran cantidad de detalles que se han incorporado a este WP3.

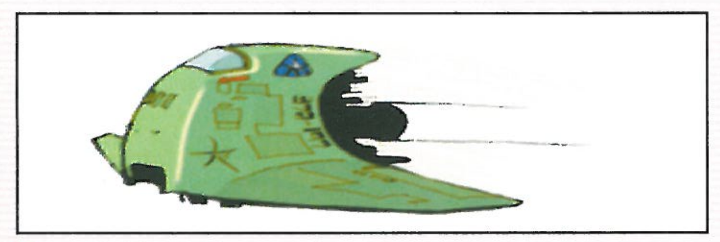


▲ Seguro que te llevas más de una sorpresa al ver lo rápido que tomaste esta o aquella curva.

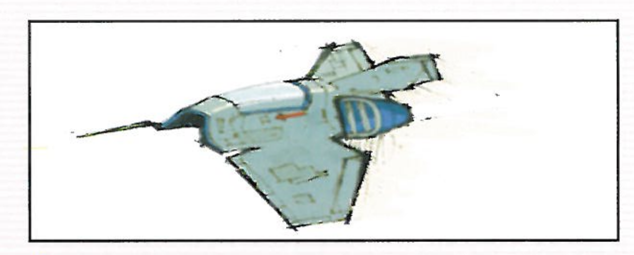


▲ Este es uno de los saltos más impresionantes del juego. Cada pista tiene su zona especial en la que asustarse.

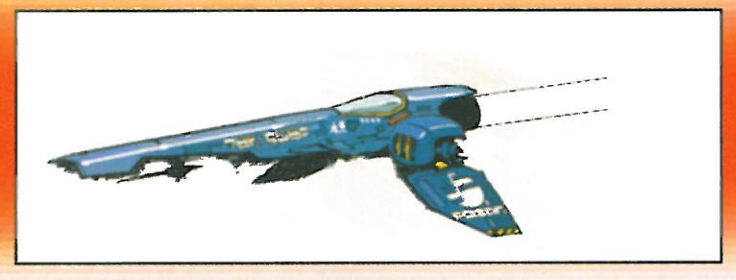




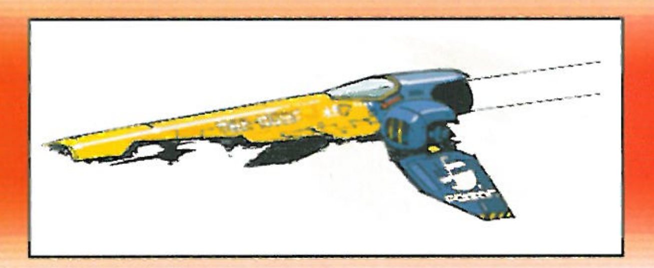
▲ Esta es sin duda una de las naves más extrañas que hemos visto.



▲ Este será uno de los más lentos, su punto fuerte es la maniobrabilidad.



▲ Esta es la nueva versión de la nave Feisar. Impresionante sin más.



▲ Los equipos tendrán sus propias pegatinas para los vehículos especiales.



▶ Este escenario futurista es una mezcla de los estilos ingleses y japoneses muy a lo Blade Runner.

del anterior *Wipeout* podemos esperar el mismo diseño futurista que marcó el estilo inconfundible de la serie. Los diseñadores han intentado dar un aspecto nuevo a la serie. La paleta de colores se ha atenuado para crear un ambiente futurista más real en el que podremos ver zonas suburbanas de mejor o peor standing. De esta forma los letreros de neon y las luces de los anteriores títulos desaparecerán. Cada pista ha sido cuidada con todo tipo de detalles para dar una mayor sensación de realismo y profundidad.

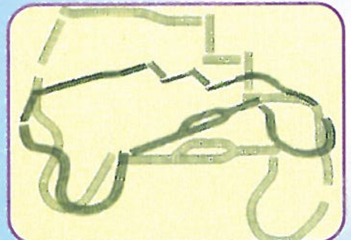
▶ En esta tercera entrega se ha explotado al máximo el apartado gráfico y la jugabilidad.

Por primera vez Wipeout aprovechará el control analógico y las ventajas que éste ofrece a la hora de crear mayor sensación de realismo, por lo visto los programadores han recreado las características de las naves para dar mayor sensación de velocidad. De igual manera tendremos nuevos botones como el de Hyper Thrust que nos impulsará a toda velocidad o el de vista trasera que será muy útil para saber por donde nos quieren adelantar.

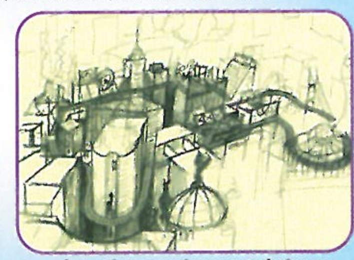
Uno de los aspectos que no se pueden dejar pasar de largo en un Wipeout es la banda sonora, la cual está siendo realizada en exclusiva de la mano de gente como DJ Sasha. Seguro que más de uno se compra el juego solo por disfrutar de la música.

Nuevas Pistas

A pesar de que el juego sigue en desarrollo hemos conseguido que nuestros amigos de Psygnosis nos muestren los bocetos de lo que serán las pistas de Wipeout 3



▲ El primer paso consiste en decidir los posibles tramos...



▲ ...y los artistas empiezan a trabajar en los edificios y construscciones de la ciudad.

▼ El equipo de programadores ha prometido que las explosiones serán de impresión.



VIRUS
Está ahí fuera



▲ Como bien representa el vídeo de introducción, en Virus los enemigos aparecerán por todas partes.

Joan Averil una agente altamente cualificada que ha sido ascendida al cargo de Asistente de Distrito, se ve envuelta en una oscura y sangrienta trama mientras se dirigía a su nueva oficina. No parece que haya comenzado el día con muy buen pie.

Poco a poco mientras accede al escenario del crimen empieza a vislumbrar lo que parecen personas degolladas a las que les falta uno o varios miembros. La sangre y el metal se mezclan mientras el hedor de los muertos impregna la sala con un frío y suave viento.

El miedo empieza a recorrer tus venas, sientes como el frío sudor cae por el cuello al ver unas extrañas manchas de sangre por el suelo. Estás sola con tu tasser, una pistola y litros de adrenalina. ¿Será una inocente policía metropolitana capaz de detener a las mismísimas fuerzas del mal?

Virus es un videojuego en tres dimensiones con vista en tercera persona al estilo Tomb Raider cuya inspiración viene dada por dos corrientes. La primera es Virus, la película de Universal Studios que recientemente se estrenó en nuestras pantallas. La otra, no por ello menos conocida, es la serie de comics Virus de Dark Horse Comic Classic. Así es como ha nacido este título lleno de acción, miedo y criaturas desconocidas que emergen de entre los muertos y las máquinas.

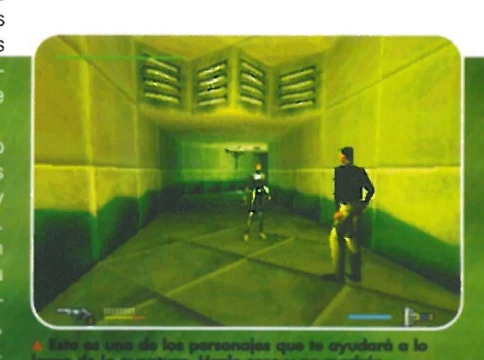
Al principio no sabremos muy bien que hacer, la zona en la que estamos es algo oscura y nos será muy difícil avanzar sin tropezar con alguna de las criaturas explosivas que está desarrollando el ente alienígena.

A medida que progresemos en la aventura iremos descubriendo nuevos elementos con los que interactuar, tales como un agente que nos ayudará en muchas ocasiones o de otros personajes que iremos encontrando y que serán de vital importancia.

Los enemigos son muy variados, existiendo un total de 40 criaturas desarrolladas a partir de lo visto en la película y en la serie de cómics. Algunos no tienen brazos, piernas u ojos, pero todos tienen algo en común, nos quieren eliminar.



▲ Mucho cuidado con los pasillos amplios, a la mínima oportunidad se te echarán encima.



▲ Este es uno de los personajes que te ayudará a lo largo de la aventura. Hazle caso y no morirás.

▲ ¡Cuidado! algunos enemigos al caer despedirán ondas expansivas capaces de matarte.



▲ La trama se complica y mucho. ¿Encontrarás al ser alienígena antes que él a tí? Ten cuidado, el que avisa no es traidor.

Pero no habrá que temer solo a las criaturas que encontremos a nuestro paso pues las puertas, compuertas y trampillas una vez estén bajo el control de nuestro enemigo podrán aplastarnos, sepultarnos o simplemente triturarnos como si fuéramos muñecos de goma.

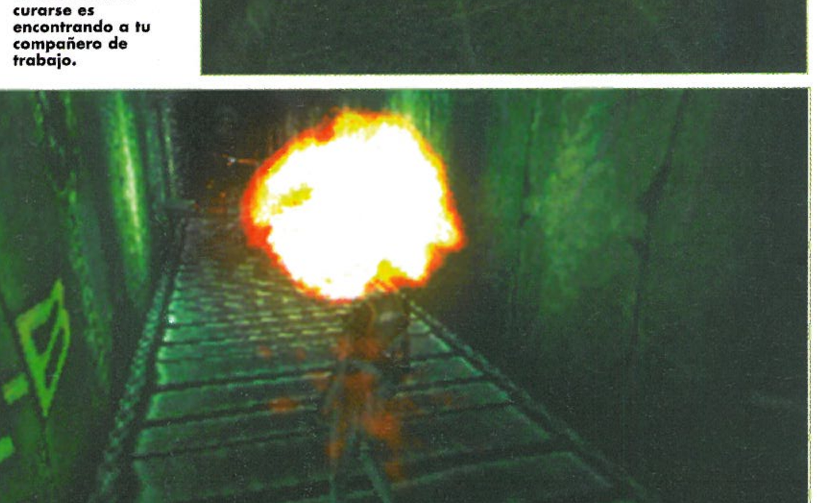
La acción se irá desarrollando por diferentes ambientes. De esta forma empezaremos en el subsuelo del hotel que ha sido tomado por la criatura alienígena para ir subiendo poco a poco por los diferentes conductos de ventilación. Por esta razón, y a medida que avancemos, tendremos que enfrentarnos a problemas con mayor dificultad que pondrán a prueba nuestra capacidad deductiva.

Armas; algo que no podía faltar en un juego de acción de esta clase. Dispondremos de la clásica 9 milímetros automática, una UZI de andar por casa, la 38 Special o un útil y devastador lanzagranadas que hará las delicias de los más "cafres". Y habrá que moverse con cuidado pues las municiones son limitadas y en Virus quedarse sin balas solo significa una cosa, la muerte.

Virus promete ser una mezcla del terror de Resident Evil con la gracia de Lara Croft. Por lo que hemos visto en la versión en desarrollo el título promete, aunque los gráficos tendrán que ser trabajados mucho más si lo que se pretende es no defraudar a los consumidores que esperen una aventura de las mismas características de la película que da nombre a esta aventura.

Estar atentos a este lanzamiento, puede que sea grandioso o todo lo contrario, dependerá de cómo dejen el trabajo final los programadores.

► La barra de energía de la parte superior derecha indica tu estado de salud. Vigílala y no la pierdas de vista. Por desgracia la única forma de curarse es encontrando a tu compañero de trabajo.



▲ Esta es una de esas escenas que no querrás ver. ¿Por qué?, muy fácil, una explosión así solo significa que has muerto.

A EXAMEN

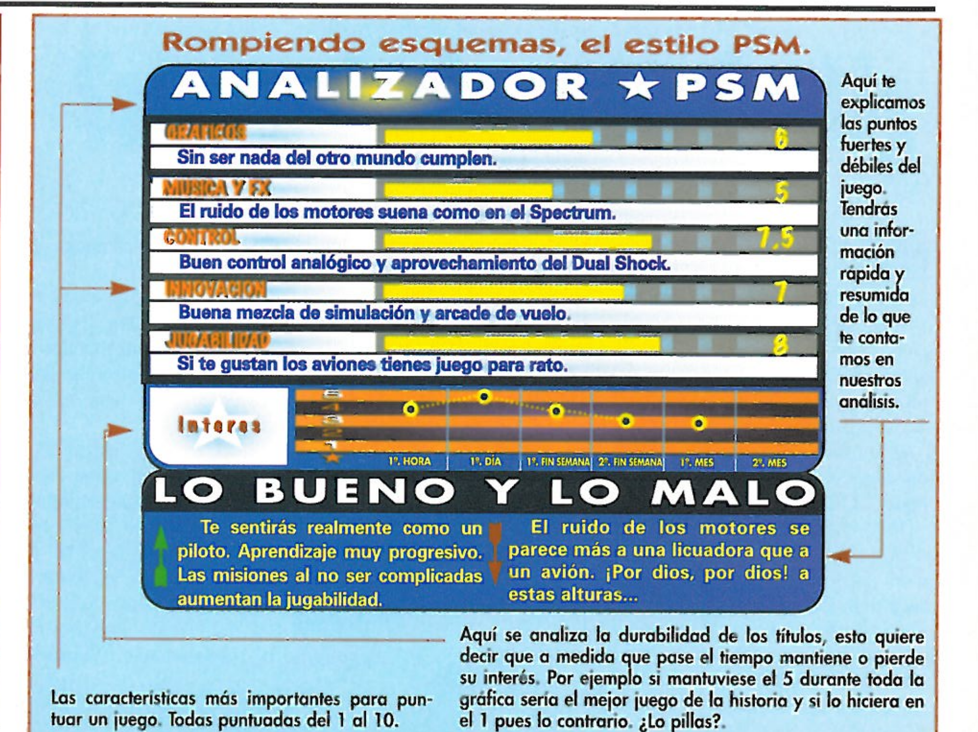
No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.



Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

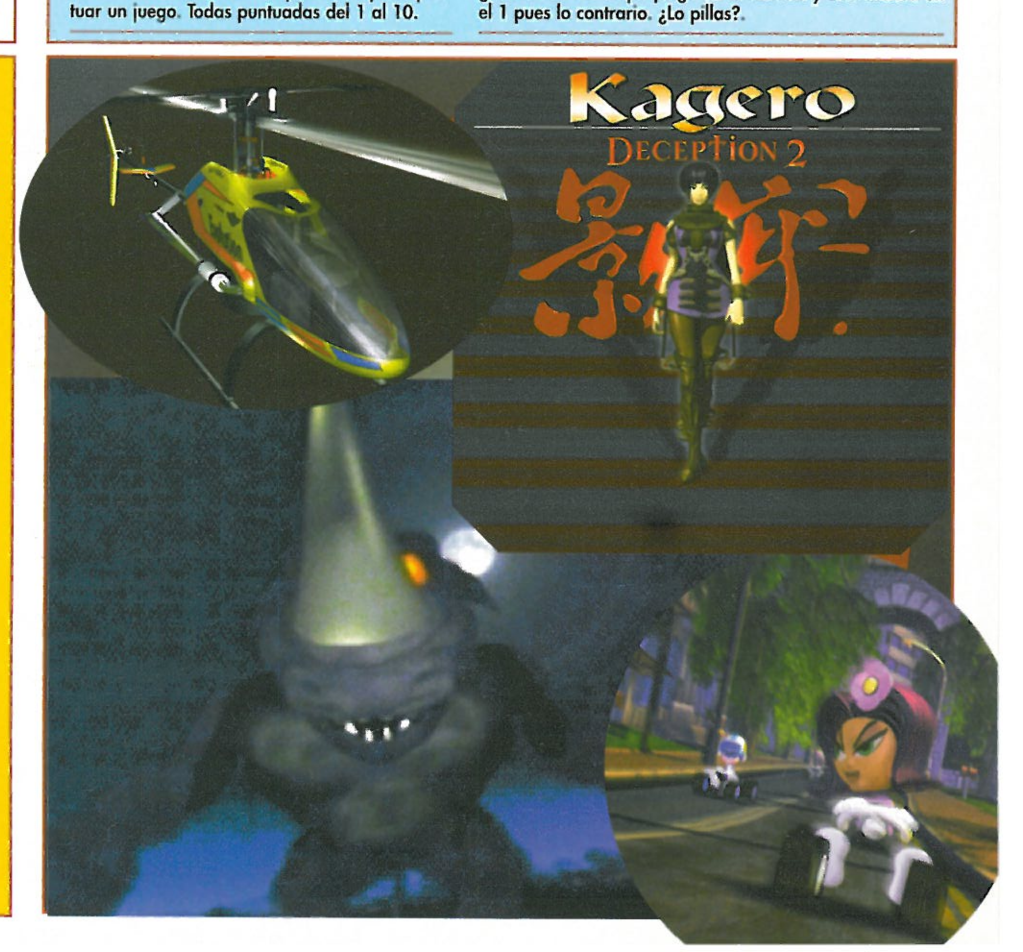
Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0 - 4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.
4,5 - 6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6 - 8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8 - 9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



G-POLICE WEAPONS OF JUSTICE

¿Un futuro sin justicia?



▲ **Este poderoso Mech es una de las principales novedades en G-Police 2. Por fin sabrás lo que es una verdadera persecución.**

Las cosas no van bien, el comando G-Police ha quedado muy mermado tras eliminar el último contingente de fuerzas de Nanosoft, los marines de refuerzo llegaron tarde pero por suerte para todos el gobierno ha decidido dejarlos para apoyar al comando G-Police en la limpieza de los rebeldes que siguen apoyando la causa perdida de los necios de Nanosoft.

El estado de los marines no es mejor que el de los de G-Police, pero más vale eso que nada... O por lo menos eso pensábamos.

Han pasado diez días desde que terminamos nuestra tarea, para muchos han sido las mejores vacaciones de nuestra vida, otros han pedido el retiro pero les ha sido denegado al ver las nuevas fuerzas que se están levantando.

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra en busca de la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Una vez volvemos a tomar el control de nuestro helicóptero notamos que hay cosas que han cambiado. El control es analógico y los gráficos se ven con mayor nitidez. La primera fase, muy al estilo de las de iniciación de G-Police 1, nos enseña a llegar a un objetivo para escanearlo o eliminarlo. De esta forma poco a poco aprenderemos a eliminar objetivos móviles mientras evitamos que una nave de carga sea destruida por el fuego cruzado.

Las armas, excepto la clásica metralleta, han sido mejoradas para que su efectividad sea mayor. De esta forma no nos liaremos con los mandos a la hora de elegir una u otra arma mientras intentamos salvar el pellejo porque un caza enemigo nos pisa los talones.

En cuanto a jugabilidad, si se compara con G-Police, ha mejorado considerablemente. Ahora las misiones son más sueltas e interesantes. Aunque lo que es más interesante es que el nivel de dificultad se ha graduado de tal manera que la sensación de "es demasiado chungo para mi" desaparezca. Podremos perseguir a bandas de motoristas que intentan atacar a un convoy blindado mientras esquivamos a los demás vehículos a toda velocidad. Eliminaremos grandes naves con potentes armas

de energía y tendremos que planear estrategias contra grandes grupos de asalto.

Gráficamente se ha mejorado mucho, tanto en el diseño futurista de la ciudad como en la profundidad de visión. Ahora podremos "adivinar" que es lo que tenemos delante con la ayuda de nuestra nave, la cual nos mostrará el escenario que no podemos ver mediante unas líneas verdes que delimitan la estructura de los edificios. El problema de este sistema es que el tono de las líneas es algo apagado, lo cual nos obligará a subir el brillo de la televisión para no quedarnos ciegos.

En definitiva, un juego perfecto para los que les gustó la trama de G-Police, pero que buscan "algo más". Prepárate para cruzar las calles de una de las grandes metrópolis del futuro mediante tu helicóptero, coche, o robot armado.



▲ Ten por seguro que no querrás enfrentarte contra este tanque-robot con las manos vacías. Ármate hasta los dientes o no lo contarás.



▲ El nivel de detalle alcanzado en el diseño del helicóptero es absolutamente asombroso.



▲ Se nota claramente como los programadores de Psygnosis se han visto influenciados por Tron en el diseño de estos tanques.



▲ El diseño de las naves enemigas ha sido mejorado considerablemente.

Un video de película

La introducción de G-Police 2 te dejará boquiabierto. La batalla ha comenzado.

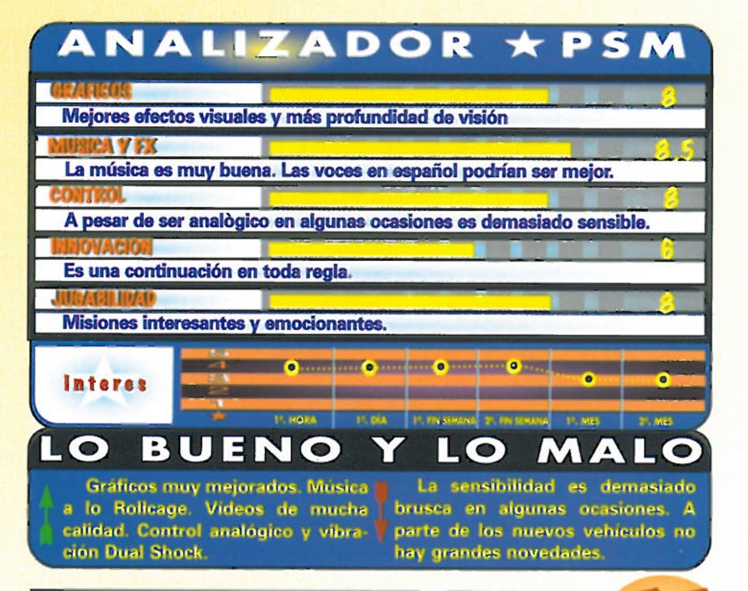














RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

Destruyendo el universo

Han pasado los años, la tierra ha sido completamente restaurada tras los atroces, crueles y despiadados actos de los tres monstruos que desataron su furia contra sus creadores, los humanos. George el gorila gigante, Lizzie un lagarto en plan Godzilla y Ralph un lobo mutante están presos de forma respectiva en Estados Unidos, Japón y Londres bajo el duro e inquebrantable peso del metal de sus celdas, nadie será capaz de liberarlos... ¿Nadie?

Está claro que esto no podía quedar así, algo tenía que estropear la tranquila y apacible vida de los humanos. La empresa Scumlabs International estaba desarrollando varios proyectos en secreto que, por desgracia, se les han escapado de las manos. De esta forma entran en acción nuestros tres nuevos antihéroes, Boris un rinoceronte con un cuerno del tamaño del Empire State, Ruby una langosta con ojos saltones y Curtis la rata del equipo.

Por lo visto, estos tres nuevos "monstruos" tienen una especie de enlace psíquico con los otros tres que están cautivos y por esa razón deciden ir a por ellos para ayudarles a escapar de la cárcel y que se unan a su fiesta particular de destrucción masiva.



▲ La WBC, cadena conocida en el mundo entero, está retransmitiendo su programa de noticias cotidiano.


▲ El presetandor nos informa que los destrozos de Rampage 1 han sido totalmente subsanados y que el mundo está en paz.

Rampage 2 sigue la línea de su predecesor, un clásico entre los clásicos de cualquier plataforma que apareció por primera vez en las máquinas recreativas de hace casi ocho años (que tiempos aquellos en los que costaba 25 pelas una partida). De esta forma nuestro objetivo consistirá en destruir todos y cada uno de los edificios de la zona en la que nos encontremos teniendo en cuenta que habrá que evitar los disparos de los helicópteros y tanques enemigos mientras nos zampamos a los aterrados ciudadanos y recolectamos los alimentos e ítems que nos dan poderes especiales durante un tiempo limitado.

Para destruir un edificio en muchas ocasiones no bastará con liarnos a darle golpes por todos lados, habrá que destruir la base de este y después dedicarse a hacer dos cosas, a usar la patada para eliminar una planta entera o golpear con el puño todas y cada una de las ventanas que rodean a este. Si empleamos esta técnica no habrá edificio que se nos resista. Y si lo que buscamos es algo más rápido siempre nos quedará la opción de subir a la azotea y empezar a saltar sobre el techo del edificio hasta que quede reducido a escombros. De cualquier forma la técnica más útil en las pruebas de tiempo consiste en subir a la azotea del edificio y emplear el puño contra el suelo de este. Si lo haces bien no habrá edificio que se te resista.


▲ George y Ralph están cautivos en las principales capitales del mundo, ahora todos podemos respirar tranquilamente...


▲ Pero por lo visto hay noticias de última hora, ¿que sucererá?

Más adelante y tras rescatar a los tres monstruos que estaban presos nos daremos cuenta que hay muchos otros planetas para destruir, trasladándonos a un planeta alinígena que planeaba invadir la Terra (mira, quien sabe, tal vez después de todo hasta seáis héroes). De esta forma tendremos que vérnoslas con los alienígenas y de paso, encontrar a un nuevo amigo con un solo ojo que es la risa (el personaje secreto del juego).



▲ El modo dos jugadores es la forma más recomendable de aprovechar este título. Mira como tiembla el edificio ante las patadas de Boris.



▲ Hay objetos especiales que te permitirán lanzar llamaradas de fuego como si de un dragón se tratase.



▲ George es uno de los personajes ocultos, lo conseguirás al liberarlo de su celda.



▲ No hay barrotes que puedan detener a unos verdaderos Rampage, se valiente y sálvalos. Cada 25 fases encontrarás a uno de estos monstruos.



▲ Hay tres nuevos monstruos en la ciudad, seguro que no vienen con buen humor.

▼ Esta es la manera más efectiva que hemos encontrado de destruir los edificios en el menor espacio de tiempo. Sube a la azotea y usa el puño hasta que caigan.

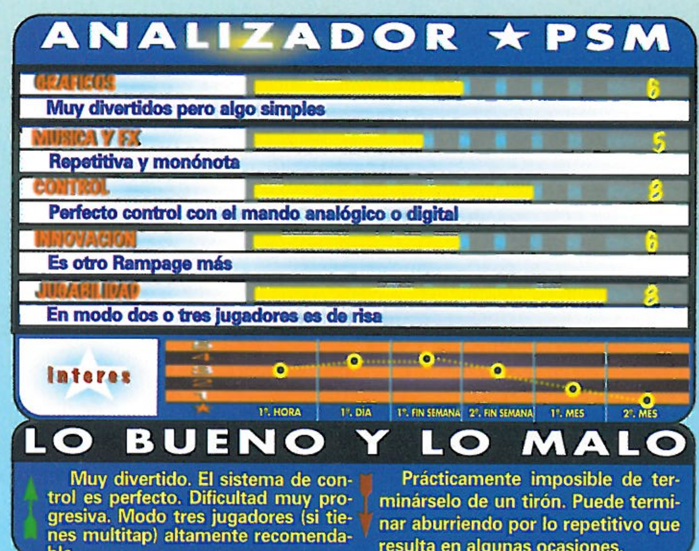


Gráficamente Rampage 2 a pesar de no ser ninguna maravilla, cumple bastante bien su función al tratarse de una mezcla de divertidos sprites (que gritan, corren y ponen caras de susto) con los monstruos prerrenderizados (por lo visto ya no está de moda usar muñecos de plastilina). De esta forma veremos los simples pero divertidos efectos de explosión al lanzar una bocanada de fuego sobre un piso o como poco a poco destrozamos toda la estructura de un rascacielos mientras nos comemos los objetos especiales o los alimentos que están ocultos tras algunas ventanas.

El control es suficientemente preciso y simple como para poder realizar todas las acciones necesarias sin perder el tiempo. Podremos elegir entre control digital o analógico, de los cuales recomendamos este último debido a que si usáis mucho el digital acabaréis con un dedo "made in PlayStation" de locura. Y como no, por último, indicar que si queremos podremos activar la vibración (opción que ya es prácticamente indispensable en un título de Play).

La música al principio es muy entretenida y pegadiza pero al pasar la media hora empezarás a cansarte de lo repetitiva y monótona que es, con lo cual te recomendamos que la desactives y te pongas un CD de música Heavy acorde a la destrucción masiva que nos acontece.

Para terminar, simplemente decir que el juego es bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos, pues es mucho más entretenido.I







No penséis que este es un juego dedicado a la memoria del Capitán Cousteau, aunque también aquí tendrás que explorar el Mundo Submarino. La historia comienza con Jean, un buceador profesional, que acaba de llegar a una pequeña villa marinera cerca de la cual se hundió un transatlántico, al más puro estilo Titanic, llamado Gigantic Matilda. Allí conoce a un viejo lobo de mar llamado Roberto y a su nieta Olivia (que está como un tren y no tiene nada que ver con la novia de Popeye). Este tiene mucho que contarle y muchas pistas que darle sobre la localización del buque hundido ya que Roberto era uno de los tripulantes. El objetivo del juego, por tanto, consistirá en encontrar el Matilda y el gran tesoro que guarda en sus entrañas desde hace mucho tiempo, ya que todavía nadie ha conseguido encontrarlo.

Antes de ir directamente en busca del transatlántico hundido deberás realizar una serie de misiones que te servirán, además de como entrenamiento, para conseguir dinero y poder mejorar tu equipo. Te hará falta para afrontar las diversas y difíciles inmersiones dentro del Matilda. Al principio solo contarás con un mínimo equipo consistente en unas viejas aletas y un tubo de respiración para inmersiones cortas; por lo que tendrás que hallar dentro de la cueva de la primera misión, huecos por los que puedas subir a respirar un poco de aire y llenar tus pulmones para continuar con la inmersión. La manera de conseguir dinero para comprar equipo es ir recogiendo los objetos que encontrarás dispersos, durante cada misión, por el fondo del mar matarile rile rile. Una vez finalizada ésta podrás dirigirte a la tienda de Enrico, un compraventa de objetos antiguos bastante rácano, que hará una valoración de tus pequeños tesoros y te los pagará en "lupecitas". Y os preguntaréis que narices son las "lupecitas", pues es la moneda oficial de allí. No sabemos a quien se le habrá ocurrido el nombrecito, pero es para ahogarle en el fondo del mar, aprovechando el tema del juego. El siguiente paso es dirigirse a la tienda de Basilio para comprar un mejor equipo de inmersión. Por cierto, te costará bastante hacerte con los mejores artículos ya que cuestan un riñón. Si el tío Enrico era un rata, este es un usurero de cuidado; cosas del juego.



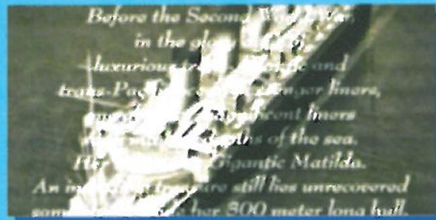
La dificultad del juego es bastante progresiva; las primeras misiones son sencillas y un buen entrenamiento para hacerte con el control del juego. Por cierto, hablando del control del personaje, hay que decir que es rematadamente malo y lento de reacción, aunque imaginamos que debido al entorno submarino en el que se desarrolla la acción, esto puede llegar tener algo de lógica. De todas formas este apartado es el peor del juego; hasta que logres hacerte con él te va a costar un "potosí y dos potonos".

Los gráficos también dejan bastante que desear. Hay mucho baile de polígonos y tanto el personaje como los monstruos marinos que aparecen son demasiado "cuadradotes". Sin embargo hay que decir que los escenarios están algo mejor realizados, sobre todo los interiores del Matilda.

Diver´s Dream es un juego mas del montón, aunque hay que decir en su favor que como te piques con él, no pararás hasta terminarlo, y eso quiere decir que por lo menos es entretenido.

Un barco perdido







Diver´s Dream nos introducirá en las profunidades del mar para descubrir los secretos que permanecen ocultos en el *Gigantic Matilda*.

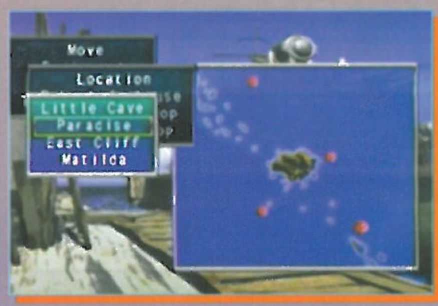
Preparándose para el viaje

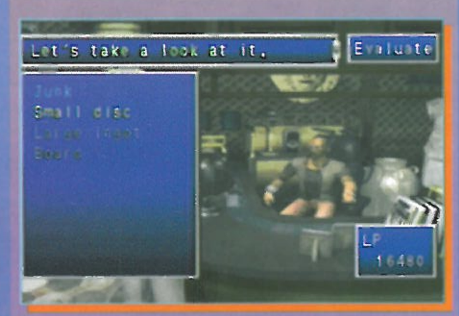
Desde estos sitios nos prepararemos para la aventura.









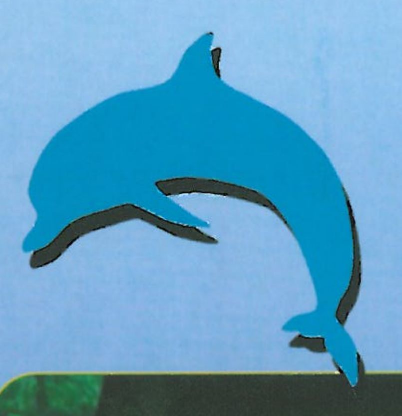




▲ Nuestro principal arma contra tiburones y demás enemigos será este útil arpón. Por desgracia hace poco daño y tardarás en eliminarlos.



▲ No es que haya salido mal la imagen, es que al pulsar L1 y R1 a la vez nuestro personaje dará un giro de 180 grados. Aprended bien este movimiento.



▲ Los delfines son buenos y no nos atacarán. En muchas ocasiones nos ayudarán en la aventura.



▲ Con un buen equipo podremos movernos con mayor velocidad.

Mucho cuidado con los bancos de peces venenosos, te quitarán mucha vida si te pones en su camino.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	5	Demasiado cuadradotes y poligonales
MÚSICA Y FX	6	Muy playera pero repetitiva. Los efectos de sonido prácticamente no existen.
CONTROL	4	Bastante malo y muy poco preciso.
INNOVACIÓN	8	Es un nuevo género al que podríamos llamar "Aventuras Submarinas"
JUGABILIDAD	8,5	Quizá el único apartado que se salva del juego.

Interes: 1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ La historia es bastante interesante y si juegas un buen rato acabará haciéndote querer llegar al final.

▼ Podrían haber trabajado más los gráficos. El control es bastante malo. No está traducido.

PUNTUACIÓN FINAL:





Hay géneros que con el tiempo no hacen más que mejorar, en parte gracias a las nuevas tecnologías, ideas y pensamientos que los programadores emplean para desarrollar sus proyectos. De esta forma los juegos generales pasan a ser remodelados una y otra vez hasta que, a veces, se encuentra algo totalmente innovador que puede hacer las delicias de personas que pensaban que era un tipo de juego monótono e incluso aburrido. Todo esto viene a cuento de Speed Freaks, un título que mediante el mejor uso de la tecnología disponible ha conseguido llevar la jugabilidad y la diversión del viejo género "Mario Kart" a una nueva dimensión en la que se mezclan muchos elementos antiguos para conseguir un título totalmente nuevo. Speed Freaks, como su nombre indica (locos de la velocidad) consiste en elegir uno de los personajes posibles para meternos de lleno en una carrera con grandes saltos, curvas a toda velocidad y miles de zonas ocultas que solo se descubren con la práctica. Una vez seleccionemos el personaje que deseamos emplear para la carrera veremos los curiosos controles con los que los programadores han dotado a este título. El primero es el de derrape, que se emplea en las curvas para hacer que el "coche" no se salga de la pista. Después tenemos el que controla las armas (el L2) el cual actúa de forma cíclica pues lanzará siempre el primer arma que hayamos recogido, pudiendo tener un máximo de dos a la vez (una en espera y otra lista para ser usada), en este apartado recuerda mucho a Wipeout. El otro botón restante (el R2) es el propulsor, el cual se cargará a medida que recolectemos unos pequeños rombos rosados con un símbolo de electricidad en el medio. Este último si se carga al máximo se iluminará permitiéndonos usar el modo de propulsión especial con el que conseguiremos una velocidad de vértigo.

Una vez nos metamos de lleno en la carrera nos daremos cuenta que no estamos en una competición en la que las reglas, el orden y el conocimiento sean la clave para ganar. Aquí lo importante es no salirse de las curvas (pues el "vehículo" perdería mucha velocidad) y aprender a lanzar las armas en los momentos correctos. A medida que avance-

▲ Los modos de dificultad superiores se abrirán a medida que ganemos campeonatos.

▲ Recolecta esos rombos rosados para cargar el propulsor de tu "coche", aunque bien visto solo son cuatro ruedas y un volante en el aire...



▲ El tiburón es un arma muy efectiva si lo que deseas es hacer que tu inmediato contrincante pierda un par de posiciones. Lánzalo y no pienses.



▲ Esa explosión no es más que el efecto que producirá tu propulsor cuando esté al máximo de carga. Agárrate al volante que vienen curvas.



▲ No se trata de un fallo de imagen lo que sucede es que hemos activado el camuflaje óptico. Sip, parece que Otakon está vendiéndoselo a todo el mundo...



▲ Como puedes observar esta metralleta solo actúa a corto alcance. Marca el objetivo y dispara.

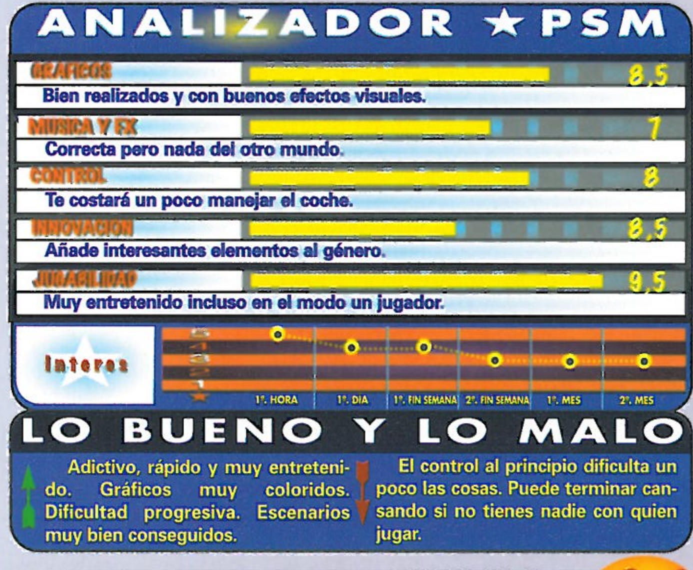
mos iremos descubriendo nuevas armas más devastadoras. Primero encontraremos el típico "moco" verde que se pega al suelo para hacer que nuestros perseguidores pierdan el control, los misiles, el tiburón (que busca y ataca a un enemigo) o las dos devastadoras armas de Speed Freaks, una bomba que ataca automáticamente al número uno y un haz eléctrico que paraliza a todos los participantes que estén por delante de ti. Todas estas armas son las que en muchas ocasiones marcarán la diferencia entre la victoria o la derrota. Otro elemento que habrá que dominar a la perfección es el uso de los atajos, a los cuales (en general) solo se puede acceder en la última vuelta.

Uno de los principales alicientes a la hora de pasar cada una de las pruebas del modo torneo es que cada vez que superemos un modo de dificultad se abrirá otro nuevo con más pistas. Pero lo más interesante es que si somos realmente buenos (eso significa no perder ni una sola vez) podremos acceder a los bonos extra que se conceden solo a los mejores.

En la versión final el control se ha mejorado sustancialmente si lo comparamos con los resultados que se podían observar en las versiones Alpha del juego. De esta forma el mando analógico responde perfectamente si no somos "bestias" a la hora de tomar una curva y nos limitamos a ajustar la inclinación del coche con un suave movimiento, porque si nos vemos atrapados la única solución será derrapar rápidamente hasta retomar el control y salir de la zona de agua, tierra o césped en la que nos hayamos metido.

Gráficamente es sorprendente el excelente trabajo que han realizado a la hora de crear las carreteras en medio de una playa, una construcción maya o en medio de una ciudad del futuro. De esta manera podremos ver los edificios que están alrededor nuestro o observar un bonito horizonte de verano mientras conducimos a toda velocidad por la arena. Otro aspecto que hay que destacar es que no existen "coches", los personajes están sentados en el aire manejando un volante y cuatro ruedas, lo cual es una manera muy inteligente de ahorrarse gráficos inútiles que se pueden aprovechar para hacer los personajes con mayor número de detalles o el escenario más complejo.

Está claro, Speed Freaks es un título que gustará a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.



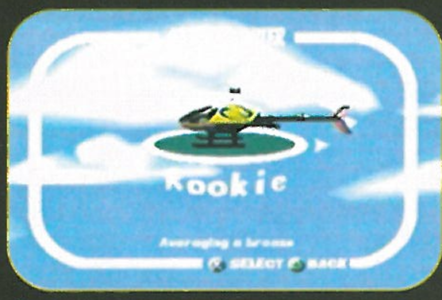


Seguro que muchos de vosotros habréis soñado con manejar un avión de última generación capaz de romper la barrera del sonido como si se tratase de mantequilla , mientras despachas a cientos de unidades enemigas al son de una música estridente... Pues bien, para aquellos que se contentan con manejar un aparato de radio control (en este caso los helicópteros) ha venido al rescate este título tan sorprendente, fresco e innovador.

Nunca, por lo menos hasta la fecha, se había realizado una simulación de una simulación (puesto que los aparatos de radio control emulan a otra máquina de mayor tamaño) en nuestra PlayStation. De hecho muchos de vosotros seguro que pensáis que podría ser más entretenido un simulador de helicópteros reales antes que de un pequeño y aparentemente indefenso aparato de radio control. Pues bien, si pensáis esto estáis totalmente equivocados por que RC Stunt Copter saca todo el potencial que tienen estos pequeños aparatos llevándolo a un mundo más interesante (el virtual) en el que las posibilidades de los escenarios son infinitas.

Al principio, y de forma obligatoria, tendremos que pasar diez pruebas básicas para demostrar que somos capaces de manejar un aparato de estas condiciones sin estrellarlo una y otra vez. Mediante esta serie de tests aprenderemos a controlar los sensibles controles analógicos (o digitales si queremos dejarnos los dedos en el intento) con los que está dotado un Pad de radio control real. Para empezar tendremos que aprender a manejar el impulso vertical, el cual hay que usar para ponerse exactamente a la misma altura que un helicóptero fantasma dirigido por la máquina. Más adelante aprenderemos a usar la palanca analógica derecha, con la que manejaremos la inclinación de la nave. Poco a poco y con paciencia terminaremos dominando nuestro pequeño helicóptero para superar las pruebas que se nos pongan por delante. A pesar de que la dificultad es algo elevada, si usas la paciencia como arma (algo muy necesario para aprender) terminarás controlando las dos palancas con total precisión, para lo cual tendrás que: No usar las palancas a lo "bestia" pues el aparato es muy sensible, pensar en términos aerodinámicos teniendo en cuenta que si inclinas el helicóptero a la derecha y aplicas fuerza de empuje el aparato se desplazará de forma lateral con lo cual para corregir el movimiento deberás inclinar el helicóptero en la dirección opuesta, reducir la potencia y volver a subirla. La última recomendación que os podemos dar es que intentéis no coger el aparato de dificultad ACE al principio pues os daréis de tortas cada dos por tres.

Una vez superamos las diez pruebas más la especial del modo entrenamiento recibiremos una medalla (bronce, plata u oro) dependiendo de nuestra habilidad. Mediante esta medalla tendremos acceso a diferentes helicópteros de radio control, desde los más simples hasta los más complejos. Los del modo principiante tienen un sistema de auto nivelación que ajusta la inclinación del helicóptero hasta el punto muerto. En el modo novato, no tenemos autonivelación pero seguimos con los ejes de seguridad. El penúltimo es el modo Capitán, el cual no tiene ningún tipo de protección y requiere mucha práctica. Por último están los ACE, solo para expertos y cuya principal característica es la de poder realizar acrobacias sin morir en el intento. Es el más difícil de los cuatro y hasta los niveles más fáciles te parecerán una auténtica tortura. Los controles, para que lo entendáis mejor, funcionan mediante las dos palancas analógicas.



Este es el aparato perfecto para comenzar nuestras andanzas como mini pilotos de helicópteros.

El modo "Stunts" (acrobacias) solo está activado cuando usamos helicópteros del modo experto. Estos aparatos están diseñados para poder hacer giros de 360 grados, loopings o ponerse boca abajo como si nada. La problemática de este modo es que cuando estás boca abajo hay que controlar los mandos al revés, teniendo en cuenta que para subir hay que usar la palanca de fuerza al máximo de potencia negativa. Por esta razón si conseguís realizar todas las pruebas del modo ACE llamadnos, seguro que tenemos un hueco para vosotros en nuestras filas.

Lo más divertido del juego, seguro que muchos coincidiréis con nosotros cuando lo veáis, es el cachondo del comentarista, el cual nos aplaudirá, gritará, reirá y cachondeará de nuestra actuación a lo largo de cada una de las pistas. Y tener por seguro que muy pocas veces (prácticamente ninguna) escucharéis dos veces el mismo "piropo" de nuestro invisible amigo.

Gráficamente es impecable, sin existir problemas de superposición de gráficos o polígonos perdidos y con mucha fluidez en la velocidad gráfica. Los escenarios son pequeños y están planteados como si de una prueba de minigolf se tratase. En general es muy colorido y agradable, resultando poco excesivo y muy correcto.

Definitivamente el mejor juego de simulación de helicópteros del mundo, divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Con la izquierda controlamos la fuerza del motor (que nos elevará o hará descender) y el giro horizontal sobre el eje (que no es lo mismo que la inclinación). La derecha sirve para "inclinar" el aparato hacia delante, atrás o a los lados. Una vez comprendamos como funciona podremos hacer slaloms, aterrizajes a toda velocidad y disparar a obstáculos para conseguir puntos extra.



Este helicóptero empieza a ser "algo serio". No tiene el sistema de auto nivelación pero conserva los ejes de protección.



Como su nombre indica, los helicópteros "Captain" son para expertos. Carece de los ejes pero no podrás hacer acrobacias.





Esto sí que es un "señor helicóptero". Podrás hacer acrobacias, carece de los ejes de protección y se mueve a toda velocidad. Solo para expertos.



En el primer nivel las pruebas son bastante sencillas. Para superar la de Slalom tendrás que dominar los controles a la perfección.



Las pruebas son cada vez más locas. Eliminar a un helicóptero, pasar por una pirámide, de todo.



En el modo acrobacias podrás ponerte del revés o hacer loopings. Mucho cuidado con las caídas que no llevas ningún tipo de protección.



Para superar las pruebas del modo Ace tienes que hacer una acrobacia al pasar por el punto de control. Como puedes ver no se nos da nada mal.

Score
SEBAS

Rings			
Accuracy	25,000 x	58%	14,560
Avg Speed	500 x	17 KNOTS	8,500
Stunt Bonus			43,680
Subtotal			66,740
CONTINUE	Total		76,103

Al final de cada prueba se hará un recuento de los puntos conseguidos. Cada prueba y nivel exige una puntuación para pasar a la siguiente fase.

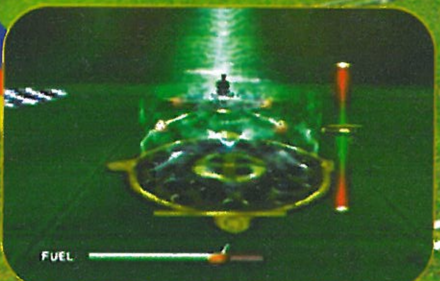




No intentes poner el helicóptero al revés si no usas los aparatos de la clase Ace.



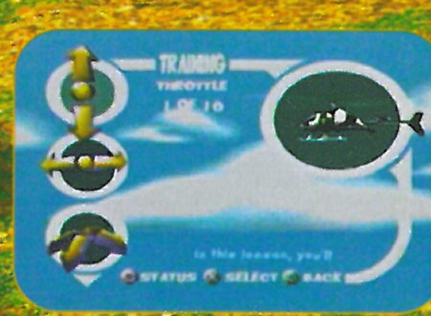
En esta prueba hay que eliminar los globos en el menor espacio de tiempo y con la mayor soltura posible.



Esta prueba sirve para medir nuestro control sobre la palanca analógica. Ajusta la pontencia y mantente suspendido en el aire sin moverte.



Esta prueba sirve para aprender a mantener nuestra posición vertical sobre el eje del suelo.



Antes de empezar tendrás que superar diez pruebas de entrenamiento. Son fáciles no te preocupes.



En esta prueba hay que pasar por encima de estos cuadros hasta que descubramos todo el dibujo al completo.



Tendrás que explotar los globos sin tener el control de eje horizontal. Suena fácil pero es bastante difícil.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8,5
En ocasiones la cámara se mueve demasiado	
MUSICA Y FX	8,5
La voz del comentarista te sacará más de una risa	
CONTROL	9
Algo difícil de aprender pero perfecto con la práctica	
INNOVACION	10
No hay nada parecido en todo el mundo	
JUGABILIDAD	9
Divertido en el modo un jugador y en el de dos	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DIA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Entretenido y muy adictivo. El control es perfecto con la práctica. Gráficos muy entretenidos al estilo de los minigolf. Las voces son geniales.

La cámara al no ser fija dificulta en muchas ocasiones nuestra labor hasta el punto de volvernos locos.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

1 a 3 jugadores | 1x | Distribuidor Virgin | Desarrollador Tecmo | Fecha de salida Disponible | Tipo Estrategia

Aprende a hacer trampas

Kagero

Deception 2

En una aldea medieval en un mundo cualquiera, vive una niña llamada Millenia. Un día de mercado se distrae con los juegos de un bufón y se despista siguiendo una pelota brillante y mágica. Engatusada por tan maravilloso juguete se adentra en el bosque hasta llegar a un extraño castillo que le abre sus puertas... es el castillo de los Timenoides, unos seres de apariencia externa idéntica a los humanos aunque con una diferencia interna: su sangre es azul, por lo que el color de su piel también es de este tono. Pero lo que hace a los Timenoides ser la raza dominante sobre la humana es su condición de inmortales. Millenia entró en el castillo y no volvió a salir de él. Yocal, una Timenoide, se hizo cargo de la niña y la educó con un solo propósito: acabar con los humanos. Millenia forma parte del llamado "Proyecto Marioneta", desarrollado por el Rey Eclipse (preocupado por la creciente arrogancia de los humanos en los últimos cientos de años) y que tiene como fin adiestrar humanos como soldados al servicio de los Timenoides. Ahora Millenia tiene la oportunidad de convertirse en uno de ellos y alcanzar así la inmortalidad si logra exterminar a la raza humana.

Tu misión en el juego es controlar a Millenia y proteger el castillo de los Timenoides, acabando con los invasores. La manera de hacerlo (y aquí es donde esta la gracia del juego) es a base de hacerles caer en las trampas que previamente has preparado por todas las estancias del castillo. En ningún momento entrarás en combate cuerpo a cuerpo con ellos, ya que Millenia ha sido adiestrada para ser una maestra con las trampas; de hecho, si te alcanzan los enemigos te restarán vida con sus armas y lo mejor que puedes hacer es escapar y esperarles en otra habitación mientras la llenas de trampas.

Existen tres tipos de trampas: de suelo, de techo y de pared. La combinación de las tres es lo que te dará más puntos (dinero) con los que podrás adquirir trampas de mayor efecto y cada vez más mortíferas. Dentro de las trampas de suelo encontramos bombas y minas que harán saltar a nuestros enemigos por los aires, cepos que los atraparán y hasta incluso cables eléctricos que les den una descarga de aúpa. En las de pared nos encontramos con paredes que se mueven para empujar al contrario hacia el vacío, campos magnéticos que les atraen dejándoles indefensos, flechas de fuego que salen de las paredes, etc. En el apartado de las trampas de techo podrás utilizar jarrones que caen en la cabeza del pobre incauto que pase por debajo de ellos, rocas enormes que les aplasten e incluso gas paralizante cuyos efectos ya puedes imaginarte.

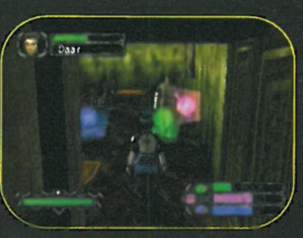
Todas las trampas provocan daño por sí solas, pero lo más divertido y lo que mejores efectos produce es la combinación de una o más de ellas. Por ejemplo, si colocas una jarra de aceite en el techo y unas flechas de fuego en la pared puedes combinarles de la siguiente forma: cuando pase por debajo de la jarra pulsa triángulo para hacerla caer y pringar de aceite a tu enemigo. Una vez lo tengas "aceitoso" dispárale unas flechas de fuego y le incendiarás, con lo que el daño producido será mucho mayor que si no las combinas. ¡Una de chicharrones! O mete un cable eléctrico en el agua y pasa por ella, cuando el incauto te siga por el agua, activa el cable y electrocútalo, ¡Qué bonitos fuegos artificiales!. Lo bueno de todo esto es que dispones de un mapa que te indicará las posiciones de los enemigos y de las trampas en todo momento. Una buena táctica es ponerlas en varias estancias a la vez e ir esperando a que entren después de perseguirte, ya que a medida que avanza el juego tendrás que enfrentarte con varios enemigos a la vez y no podrás con todos al mismo tiempo.

En el aspecto técnico no podemos decir que Kagero sea una maravilla. Los gráficos y escenarios en 3D son bastante normalitos y cumplen sin más. Los personajes son bastante inexpresivos y el control es un poco complicado al principio, aunque a medida que avanzas en el juego lograrás hacerte con él. Todo esto no importa demasiado, ya que es un juego cuya baza más importante es su originalidad. La dificultad es muy progresiva hasta llegar a los niveles mas avanzados en los que tendrás que ser un buen estratega para saber como colocar y combinar de la mejor manera posible todas las

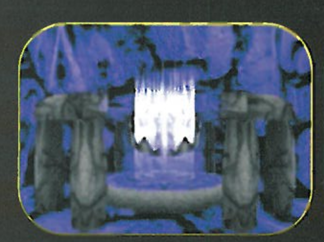
trampas que tendrás a tu disposición. Kagero es un juego que ha llegado a gustarnos por su original planteamiento, su innovador sistema de acabar con los enemigos, y por la variedad y originalidad de las trampas, con lo que se aleja mucho de un simple "mata a todo lo que se mueva", tendrás que ingeniártelas trampero.



Tu misión consistirá en la eliminación de todos los humanos que entren al castillo.



Nunca pongas las trampas justo donde están los enemigos ya que al moverse no les darás.



En este altar es donde aparecerán las nuevas trampas que "compres". Usalas bien o morirás.



Una buena técnica es poner gas relentizador cerca de un par de trampas demoledoras.



Al igual que si de un Street Fighter se tratase en Kagero 2 hay combos.



No hay nada más cruel que clavarle una flecha por la espalda a un pobre aldeano.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	7,5	Normalitos. Cumplen sin más.
MUSICA Y FX	6,5	Música de intriga casi inapreciable. Pocos efectos de sonido
CONTROL	7	Un poco confuso aunque al final te haces con él
INNOVACION	9	El sistema de lucha mediante trampas es muy original
JUGABILIDAD	8,5	Cogiéndole el "tranquillo" será un desafío a tus habilidades como estratega

Interes: 1ª HORA · 1º DIA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

El sistema de lucha mediante trampas nos ha gustado mucho, sobre todo por la originalidad y la cantidad de ellas.

Gráficos y sonido un poco pobre. A estas alturas es imperdonable que sigan sin traducirse los juegos a nuestro idioma.

PUNTUACIÓN FINAL:



Tras la pista de PlayStation 2

Bienvenido a este artículo especial. En el podréis encontrar toda la información, rumores y detalles que se conocen hasta la fecha de la prometedora y bestial "PlayStation 2".

El E3 y los títulos PS2

Olvidando el pequeño detalle de que Sony en este E3 se ha centrado plenamente en la actual PlayStation, hay que tener en cuenta que otras muchas compañías han empezado a mostrar su actitud de desarrollo para la futura PlayStation 2. Por lo visto los desarrolladores han acogido con gran entusiasmo esta nueva máquina y no pueden esperar a tener sus kits de desarrollo. Al hablar con estos desarrolladores hemos conocido algunos de los proyectos que se cuecen.

► Tecmo ha anunciado que saldrá un juego basado en *Ninja Gaiden* para la PlayStation 2 el cual estaría listo para el lanzamiento de la consola. Este título está siendo desarrollado en Japón a pesar de que probablemente solo salga en Estados Unidos (En Europa como siempre somos los últimos de la lista). Por el momento muchos de los programadores de este equipo Tecmo-Ninja están ocupados en la culminación de *Dead or Alive 2* por lo tanto no sabremos nada hasta dentro de unos meses.

► Por lo visto Squaresoft ha estado enseñando a puertas cerradas una demo de su nuevo juego de carreras para PS2. Un representante de la compañía, que no podemos mencionar, ha revelado a PSM que Square tiene ya en su poder varios kits de desarrollo de PlayStation 2 y que hay algunos juegos en desarrollo en estos momentos. Por el momento intentamos averiguar si es cierto o no pero todo apunta a que la información es fidedigna..

► Tras los gruesos muros del Stand de Eidos varios analistas de mercado e inversores pudieron ver la gran calidad de un nuevo Tomb Raider. A pesar de no existir ningún detalle hasta la fecha un representante de Eidos confirmó que hay un nuevo T.Raider en desarrollo en estos mismos momentos y que su nombre no ha sido decido por el momento. Teniendo en cuenta que los Kits de PS2 ya son una realidad es posible que este nuevo título se programe para la nueva consola, aunque lo cierto es que por el momento no se puede negar ni confirmar al 100%.

► Oddworld Inhabitants, el grupo responsable de *Abe's Oddysee* y *Abe's Exoddus*, ha confirmado que hay dos títulos para PlayStation 2 en desarrollo. El primero de ellos es *Munch's Oddysee*, una continuación de *Abe's Oddysee* que ha estado dos años en desarrollo. El segundo es *Hand of Odd*, que será un título de simulación/estrategia que tardará 18 meses en estar terminado.

▲ **Ryu Hayabusa pronto se dejará ver en nuestras futuras PlayStation 2.**



◄ **Ninja Gaiden tuvo éxito en USA pero en Japón puede que no triunfe.**

VAYA... ¡pedazo de trozo de imagen PS2!

Gran Turismo ¡si señor!

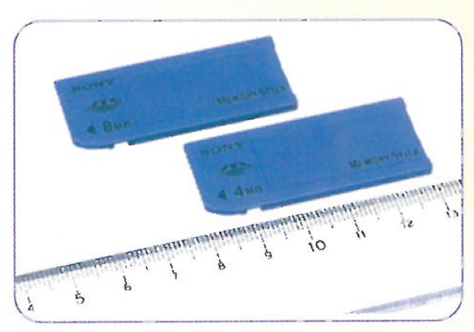
PS2 a la calle por solo ¿40000 pelas?

Al ser una tecnología mucho más avanzada de lo normal, PlayStation 2 apuesta por lo último y más novedoso que podríamos encontrar en cualquier lado. Por esta razón hay muchos investigadores que dicen que esta consola va a resultar excesivamente cara para el bolsillo del público común. Steven Myers, un importante analista de mercado, contaba hace unos meses al New York Times que Sony tendrá que vender su máquina por, al menos, 500 dólares. Y por ese precio muy poca gente la compraría (bueno, excepto algunos locos de PSM).

Afortunadamente, la red de noticias Yahoo de Japón comentó que Sony está trabajando para lanzar al mercado la PlayStation 2 por un precio aproximado de venta al público de 32,000 Yens (Unas 40-41 mil pesetas). Precio que coincidiría con el que va a tener la Dreamcast aquí en España cuando se haga su lanzamiento dentro de unos días. Este aspecto será uno de los elementos decisivos en la victoria de esta consola, pues a pesar de ser una máquina con todas las posibilidades de arrasar en el mercado, hay poca gente que pueda pagar unas 50 mil pesetas por una máquina de entretenimiento.

Nuevos periféricos PlayStation 2

Sony anunció que su nueva consola PlayStation 2 sería 100% compatible con los anteriores periféricos de la actual PlayStation. En cualquier caso, hay varios planes de introducir una nueva gama de componentes que estén a la altura del poder de la consola PS2 y de sus posibilidades de conectarse por Internet. Como siempre, Sony, mantiene un silencio sepulcral con respecto a esto, pero hay varias fuentes Japonesas que apuntan a la busqueda de nuevos intereses por



parte de la compañia nipona como un mejor sistema de almacenación de memoria o un sistema de discos de alta capacidad.
Cuando Sony introdujo las Memory Cards empezó poco a poco hasta convertirse en un "periférico" esencial para poder disfrutar de cualquier título de hoy en día. Ahora con la PocketStation este aspecto se ha visto reforzado al servir de sistema de entretenimiento portátil.

Las cámaras digitales actuales usan regletas de memoria que pueden almacenar hasta 32 megabytes de información. Con esta capacidad de almacenamiento las posibilidades de los juegos podrían aumentar de forma considerable. Podríamos pasar una imagen a la memoria, una foto y muchas cosas más que ayudarían a hacer el juego más interesante.

El problema que se presenta al tener una consola con capacidad de conexión en red es que en un principio no hay lugar al que descargar la información con la que trabajemos. Sony parece que está pensando en un disco externo para resolver este problema. Por lo visto se tratará de un HiFD, que puede almacenar 200 megas, que para que os hagáis una idea es como tener 1600 tarjetas de memoria. Aparte de eso hay que decir que la PS2 vendrá con un puerto USB o puerto i-Link.



CALIENTE

Parece que los rumores aumentan, leed esta sección si queréis saber lo que le cuesta a una empresa empezar a programar para PS2

Sony CEO Confirma la PS2

En una entrevista reciente, un representante de Sony, Norio Ohga, confirmó que la PlayStation 2 saldría al mercado antes de finalizar el año fiscal (Marzo del 2000). También comenó que había 30 títulos en desarrollo que estarían listos para el lanzamiento de la máquina. Ohga-san añadió que el nivel gráfico de estos títulos en PS2 sobrepasaría lo visto en las demos anteriores ya que estas no estaban usando todo el potencial al ser demos creadas en poco espacio de tiempo.

Los Kits de desarrollo PS2

Ahora que se han encontrado kits de desarrollo en las manos de varios programadores hemos posido tener acceso a nueva información. Según lo que sabemos el coste de los equipos de desarrollo es de 1.350.000 Yenes (Aproximadamente 1.800.000 pesetas) incluyendo toda la información necesaria para su programación y los derechos para empezar. Lo que es interesante es que el sistema de diseño está preparado para conectarse, mediante un cable de red, a otro ordenador. De esta manera el programador podría elegir su sistema operativo favorito, ya sea Windows, Linux, MacOS, o BeOS.



▼ *Tekken 4* puede ser uno de los primeros en

Namco tiene Hardware

Durante el desarrollo de la actual PlayStation Namco y Sony se unieron para que la versión de Recreativa fuera compatible con la consola, dando como resultado las placas de System 11 ySystem 12, con títulos desde *Ridge Racer* al actual *Tekken Tag Tournament*. Ahora, y preparando el lanzamiento de la PlayStation 2, Namco y Sony se han unido de nuevo (según Frank Consentino, de la empresa Namco America's Ventas y Marqueting) para remplazar las placas de System 12. Los rumores indican que Tekken 4 será el primero dar la cara.

PS2 ¡Rumores a lo Loco!

¿Wipeout 4 disponible con la PlayStation 2?

Por lo visto Psygnosis está trabajando en la cuarta entrega de un título *Wipeout*. Este nuevo Wipeout se está desarrollando en las oficinas de Liverpool en diferentes formas. Por lo visto ya hay una versión beta del juego en formato PC, aunque Psygnosis ha negado públicamente. Su existenacia, indicando que está plenamente centrada en *Wipeout 3* para la actual PlayStation. A pesar de todo los rumores persisten y es muy posible que Wipeout 4 esté incluido con la PlayStation 2, en forma de demo, apareciendo, la versión definitiva disnible más adelante.

¿Cómo será la PlayStation 2?

Por lo visto hay mucha especulación respecto a la forma que tendrá la consola PS2. Es posible que los responsables de los ordenadores personales Sony VAIO sean los que diseñen la carcasa de la nueva consola. Los ordenadores VAIO ha sido siempre conocidos por estilizados y ligeros diseños que dejaban claro que era un equipo Sony. Si el rumor es cierto la PS2 va a ser muy bonita. Mejor pasad un par de páginas adelante y mirad los dibujos que ha realizado la gente, son asombrosos.



▲ ¿Se parecerá la PS2 al moderno diseño de los VAIO?

El Gran Debate del DVD

Debido a que la nueva PlayStation tendrá un sistema de lectura doble de DVD-CD (Un laser de creación propia de Sony que se venderá dentro de un tiempo en otros sistemas) y a que la consola vendrá con decodificador de MPEG-2 (el formato en el que se graban las películas de DVD) es muy posible que Sony decida activar de alguna manera la posibilidad de ver las películas en formato DVD en la consola, ya que como habréis visto tiene todo lo necesario, solo falta que se decidan a hacerlo. De hecho teniendo este Hardware los vídeos en DVD se podrían leer mediante un programa externo que si no hace Sony lo hará otra empresa.

Otra razón que "motive" a Sony a hacer esto posible es que la recientemente anunciada Dolphin de 128-bit permitirá la visualización de películas en formato DVD... ¿Se atreverá Sony a sacar su PS2 con una capacidad menos que su más próximo competidor en Japón?

Los ejecutivos de Sony revelan más sobre PlayStation 2

En los últimos meses, Ken Kutaragi (Representante de Sony CE) y Phil Harrison (Vice Presidente de Investigación y Desarrollo) han estado viajando por todo el mundo para intentar responder todas las preguntas y rumores que han estado apareciendo con respecto a la siguiente generación de hardware PlayStation. Se han hablado muchas cosas que ya se habían mencionado anteriormente pero de una forma más explícita y concreta.

► La PlayStation 2 será vendida como un sistema de entretenimiento, al menos en los tres o cuatro millones de unidades . Desde ese momento se enfocará la consola como un sistema de entretenimiento capaz de mostrar películas DVD y de conectarse a Internet. "Tecnológicamente, sería posible usar (la PS2) en muchos aspectos diferentes con cambiar el firmware que controla el Emotion Engine".

► Sony se siente muy segura con los juegos que van a salir en el futuro al ser el entretenimiento online el que va a prevalecer. Kutaragi puso como ejemplo al perro virtual que sería capaz de llamarte o darte un toque en caso de necesitarlo. El siguiente paso sería una novia digital que se pondría en contacto con el usuario cuando no estuvieran en casa. Vamos que si uno acababa harto de las novias, imaginaos lo que sería que no pudieras jugar por que últimamente no le haces caso a la Play..

► Retomando el aspecto de la velocidad del hardware PS, Phil Harrison contó a Next Generation Online que 66 millones de polígonos es el número real que se podría usar en la mejor escena posible. Continuó explicando que obviamente habría un descenso "en el mundo real del desarrollo de videojuegos", aun así es una velocidad más que interesante para cualquier programador.

► El chip de sonido tendrá un sintetizador con una velocidad de muestreo de 48Khz, que es más que la calidad que ofrece un CD (siendo calidad DAT). Además de esto el chip tendría la capacidad de reproducir una gran variedad de efectos digitales como ecos o reverberancia. El sonido 3D es otra de las posibilidades en las que los diseñadores están trabajando.

► Ya que el programa de PlayStation Yaroze ha sido un éxito, existe la posibilidad que Sony continue esta idea para su nueva consola. Para aquellos que no lo recuerden Yaroze es el sistema de bajo coste que permite a gente "normal" meterse en el mundo de la programación para PlayStation, tratandose de una PlayStation normal que se conecta a un PC.

► La PS2 tendrá un sistema externo de almacenamiento de datos. Pudiendo introducir datos o sonidos externos que podrán ser manipulados en la consola en tiempo real.

▲ **Phil Harrison y Ken Kutaragi han viajado por muchos países explicando los detalles de la PlayStation 2 y resolviendo los rumores que había en el aire.**

¿Quien tiene los Juegos?

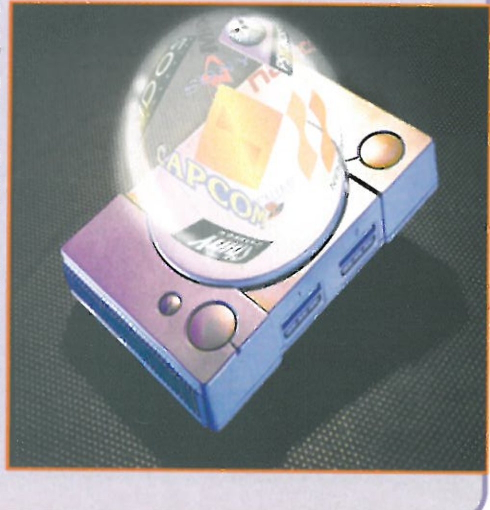
Desde que se vieron las primeras imágenes de PlayStation 2 todas las compañías se han volcado en la creación de nuevos juegos para esta potente máquina.

Square, algo que no sorprende, es una de las empresas con más "mano" con Sony, por esta razón es más que posible que ya estén desarrollando nuevos juegos como *Final Fantasy IX* (que posiblemente aparazca en la actual PlayStation), *Chrono Trigger 2* y *Ehrgeiz 2*.

Namco, otra de las grandes amigas de Sony, está desarrollando un nuevo hardware basado en la actual tecnología de la PS2. Supuestamente podremos ver *Tekken 4* o una nueva versión de la serie *Ridge Racer*. Ambos juegos aparecerán en recreativa y más adelante en PS2.

Konami tiene varios proyectos en desarrollo. Uno de ellos probablemetne sea *Metal Gear Solid 2* (posiblemente llamado *Metal Gear Solidus*). El otro proyecto, nada familar aquí, es *Racing Jam, Racing Jam Capítulo 2* y un juego de futbol basado en las series de Jikkyou *Powerful Pro*.

Pasando a otras empresas, Sony tiene muchos rumores a su alrededor sobre *Crash Bandicoot 4, Jumping Flash 3* y una nueva versión de su simulador de carreras *Gran Turismo*. Lo que nos gustaría ver es una continuación del estupendo *Omega Boost*, podría ser una pasada.



INFO²

Aquí tenéis algunas notas de interés sobre lo último que se está cociendo en este mundo PS2.

► Sony ha hecho oficial la marca registrada sobre el procesador de la PlayStation 2 llamado Emotion Engine. De esta forma el nombre será de uso exclusivo de Sony y no se podrá usar su nombre sin su autorización.

► El fabricante de chips americano Intel será quien cree el chipset usado para mantener el Bus de Ram de memoria usado en la PlayStation 2. Este Rambus es un nuevo sistema de alta velocidad que permitirá mover más información en menos nanosegundos.

► Hideo Kojima, el creador de la serie *Metal Gear* ha confirmado que la continuación de *Metal Gear Solid* definitivamente aparecerá para PlayStation 2. Comentó que esta consola sería suficientemente poderosa para para reproducir el mundo de *MGS2* que el programador tiene en mente.

► Para hacer la programación en esta nueva consola mucho más fácil Sony ha listado 100 compañías "de nivel medio" para que programen títulos para PlayStation 2. Estas permitirán a los programadores centrarse en la calidad de los juegos sin tener que preocuparse de los complicados primeros pasos en la creación de juegos para una consola nueva e inexplorada.

► Desde hace unos años Sony ha estado trabajando para crear un sistema de protección digital que permita a la PS2 ser impermeable a los chips modificadores (mod chips). Si lo conseguirán o no es algo que no podremos saber hasta bien entrado el próximo año.

► Capcom ha llamado la atención con su innovador juego de lucha *Power Stone*, ya que este aparecerá para la PlayStation. Lo que no se sabe es si lo hará en PS2 o en la actual pues la de hoy en día no es suficientemente poderosa .

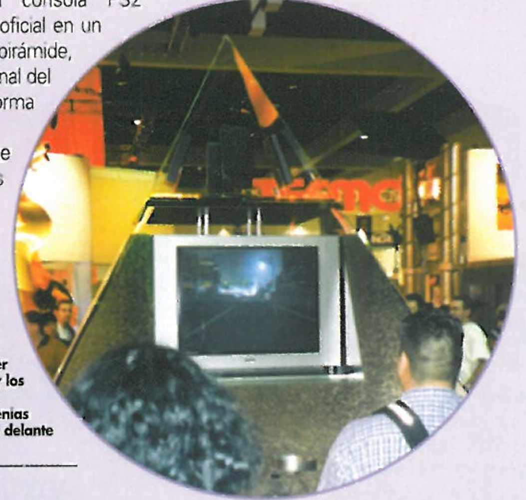
► El director de cine Steven Spielberg y sus amigos han estado viendo demos de PlayStation 2 en el pasado E3. Tras ver la demostración Spielberg comentó que las demos se veían "increíblemente buenas". Es posible que los amigos de Dreamworks Interactive estén pensando hacer algo para esta nueva máquina.

► Enix ha anunciado la intención de programar para PS2. Por ahora no hay ningún título de forma oficial pero estamos seguros que un *Dragon Quest VIII* o Star Ocean podrían ser opciones muy interesantes.

Los fans ven De cerca una PS2 en el E3

Olvidate de que que la presencia de Sony en el E3 estaba enteramente centrada en la actual PlayStation por que la atracción principal del Stand de Sony no era una Play. Se trataba de una pirámide cerca de un pasillo con una estatura de más de dos metros. Lo interesante de esta pirámide estaba en que dentro había algo llamado PlayStation 2, o algo parecido. La versión final de la consola se presentará en el Tokyo Game Show de Septiembre, aunque está claro que esta pirámide tenía algo de la tecnología más buscada, la de la PS2. Estaba ejecutando las mismas demos que os mostramos meses atrás pero no se trataba de un video ya que la gente podía interactuar con estas demos usando un Pad de Sony Dual Shock. Podías manejar la demo de carreras de Gran Turismo o dar una vuelta para mirar los coches.

En cualquier caso esa es solo la mitad de la historia pues según nuestras fuentes la consola PS2 originalmente iba a hacer su aparición oficial en un contenedor en la parte supedior de la pirámide, pero al final Sony decidió esperarse al final del Tokyo Game Show para mostrarla de forma oficial.
Por el momento nada más, habrá que esperar, como siempre, a que las noticias sean reveladas.



La pirámide no tenía ningún cartel que pusiera "PlayStation 2" pero al ver los gráficos y los movimientos sabías que tenías algo especial delante tuyo.



Todas las demos de PlayStation 2 mostradas en los shows eran interactivas y dinámicas.



Sería en esta corona donde se suponía que iba a aparecer la rumoreada PlayStation 2 que al final no se presentó. Habrá qe esperar al Tokyo Game Show de Septiembre.

Desde este pequeño portatil VAIO los gurus de Sony manejaban todas las demostraciones.

QUE OJITOS ¡Pedazo de trozo de imagen PS2!



Reiko Nagase · Namco

¿Cuatro juegos terminados? namco

Hay rumores muy recientes que sugieren que la consola PlayStation 2 sufrirá una serie de retrasos debido a que para cuando se haga su lanzamiento no habrá el número de juegos que tenían pensado. Afortunadamente, tras hablar con una fuente que trabaja en el desarrollo de juegos, estos rumores no son ciertos. De hecho parece que existen ¡cuatro juegos PS2 terminados y listos para producción!. Aunque claro está, primero tendrán que pasar por la aprobación del gran hermano Sony para que se les pueda dar luz verde. Ahora te estarás preguntando ¿qué compañías con las que tienen estos juegos?. Para empezar se supone que nadie tiene los kits de desarrollo según se comentó hace poco. Bien, según nuestra fuente estas empresas han estado trabajando en base a las especificaciones de la máquina gracias a la emulación de este y se han puesto a trabajar en el desarrollo de títulos para esta nueva máquina. Estas dos empresas son Namco y Square, las cuales no hace falta ni mencionar pues son más que obvias. Aparte de esto hay que añadir que para el lanzamiento de la consola se supone que estará disponible Tekken 4 y un juego de Rol.

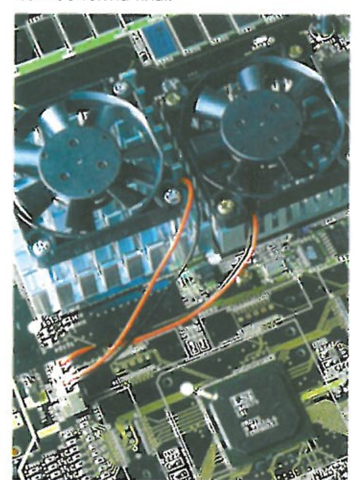
Hemos encontrado que hay muchas compañias trabajando actualmente pero muy pocas lo han anunciado de forma oficial. Estamos seguros que Sony prepará una gran cartera de juegos para asegurar el éxito de esta nueva cosola.



La Nueva PlayStation desde cerca...

Mirando de cerca la PlayStation 2 hemos descubierto muchos elementos interesantes, ya que como os hemos comentado en los anteriores artículos la mitad son rumores, pues bien, hemos estado observando una placa PlayStation 2 (o al menos es la placa de desarrollo).

Antes de empezar hay que añadir que su diseño no está terminado y posiblemente sufra cambios antes de salir de forma final.



El diseño que envió Sony hace unos días no parece definitivo, para empezar no hay especio para conectores de DVD o mandos pero da una idea muy interesante del conjunto. Los dos chips grandes son el Emotion Engine y el Sintetizador Gráfico. Ambos tienen ventiladores, seguro que sin ellos se podría freir una chuleta del calor que sueltan. Otro detalle es el pequeño chip LSI colocado al otro lado de estos dos. Este chip se puede encontrar en la actual PlayStation, siendo esta vez más poderoso para manejar la compatibilidad, el USB y los interfaces i-Link o PCMCIA

▲ Este no será el aspecto definitivo de la máquina pero ten por seguro que se parecerá en muchos aspectos.

◄ Aquí puedes ver de cerca la parte más importante de la máquina. Estos dos chips serán los que nos dejen de piedra. Ahora solo faltan los juegos.



◄ Mediante el uso de un sistema de 0.18 micrones el Emotion Engine no solo es el más poderoso de los microchips, es uno de los más pequeños.

Caliente Caliente ...

¿Lunar 3 para PlayStation 2?

Olvida los rumores en revistas y websites que apuntaban a que *Lunar 3* saldría en Japón para Dreamcast, actualmente parece que esto no es cierto. Victor Ireland, Presidente de Working Designs, ha comentado en Usenet que Game Arts y ESP, los creadores de las series "NO han hecho ningún ANUNCIO de la pataforma en la que saldrá *Lunar 3* para cualquier parte del mundo." Han querido decir que aunque el juego salga para Dreamcast, Working Designs lo llevará a PlayStation 2 cuando se localice en el mercado Estadounidense (hey ¿y Europa?). Nosotros en PSM esperamos, en cualquier caso, que el juego se programe para PS2 para que así aproveche al máximo el increíble poder de esta máquina.



Sony crea un laser de AltaTecnología para PlayStation 2

En una rueda de prensa reciente Sony anunció que han desarrollado un nuevo sistema de laser para su nueva consola PlayStation que permitirá leer ambos sistemas DVD (Digital Versatile Discs) y CD. A pesar de no parecer especial, los sistemas actuales necesitan dos lasers separados para leer los dos formatos. Con esta tecnología Sony podrá reducir el número de componentes de un DVD de 11 a 4 y reducir los costes de fabricación. Toda una ventaja para ellos y nosotros. Mejor precio, más juegos, etc.

► Kutaragi San confirmó que la Playstation 2 estará presente este mes en el Tokio Game Show.

Ken Kutaragi cuenta algo nuevo sobre PS2

Todos los años Sony Computer Entertainment hace una fiesta para celebrar el éxito de los mejores juegos de PlayStation en Japón. En esta ceremonia, el presidente Ken Kutaragi anunció nuevos detalles y que un prototipo de PlayStation 2 sería revelado en el Tokyo Game Show (del 17 al 19 de Septiembre). Comentó que los chips principales empezarían a fabricarse de manera masiva desde Julio, empezando la producción de la consola en Octubre, confirmándose la salida en Marzo del 2000 o adelantándose a Diciembre. ¿Quien sabe?, podría ser la mejor forma de celebrar el año, siglo y milenio nuevo...

Y + PS2

► Olvidando el pequeño detalle que Microsoft se ha hecho colega de Sega para lanzar la Dreamcast, esta empresa ha anunciado que está ansiosa por diseñar para PS2 y ha requerido kits de desarrollo para su división de creación de juegos para empezar con buen pie.

► En el E3 de este año Sony enseñó una demo de PS2 en su fiesta particular. Mostró un video del último juego de Konami *Silent Hill* aunque en tiempo real como la demo de Square de FFVIII. ¿Significa esto que habrá un *Silent Hill 2* para nuestra futura PS2? Quien sabe...

► Según MCV, una revista de negocios americana, Jun Iwasaki Presidente de Square America ha confirmado que están trabajando en un *Final Fantasy* para PS2. Aunque no pudo confirmar si se trataba de un *Final Fantasy X* o de otra historia totalmente diferente...

► Shiny Entertainment, parte de Interplay, ha dicho que hay muchas posibilidades de que el juego en tercera persona *Messiah* sea llevado a PlayStation 2. Por el momento el juego está siendo programado solo para PC y para Dreamcast.

► Sony anunció hace poco que las unidades de desarrollo de PlayStation 2 incluirán las librerías de programación PlayStation al completo. De esta manera no se aumenta el coste de los kits y se permite a las compañías que sigan desarrollando con los actuales sistemas de programación.

► No ha sido confirmado pero algunos sites de internet han comentado que un representante de Sony ha dicho que la PlayStation 2 podrá ejecutar vídeos DVD y musica en CD. Si esto es cierto estamos ante lo que sería el sistema definitivo de entretenimiento casero. Sobretodo ahora que Sony tiene en su poder un nuevo sistema laser de última generación que permite leer ambos sistemas.

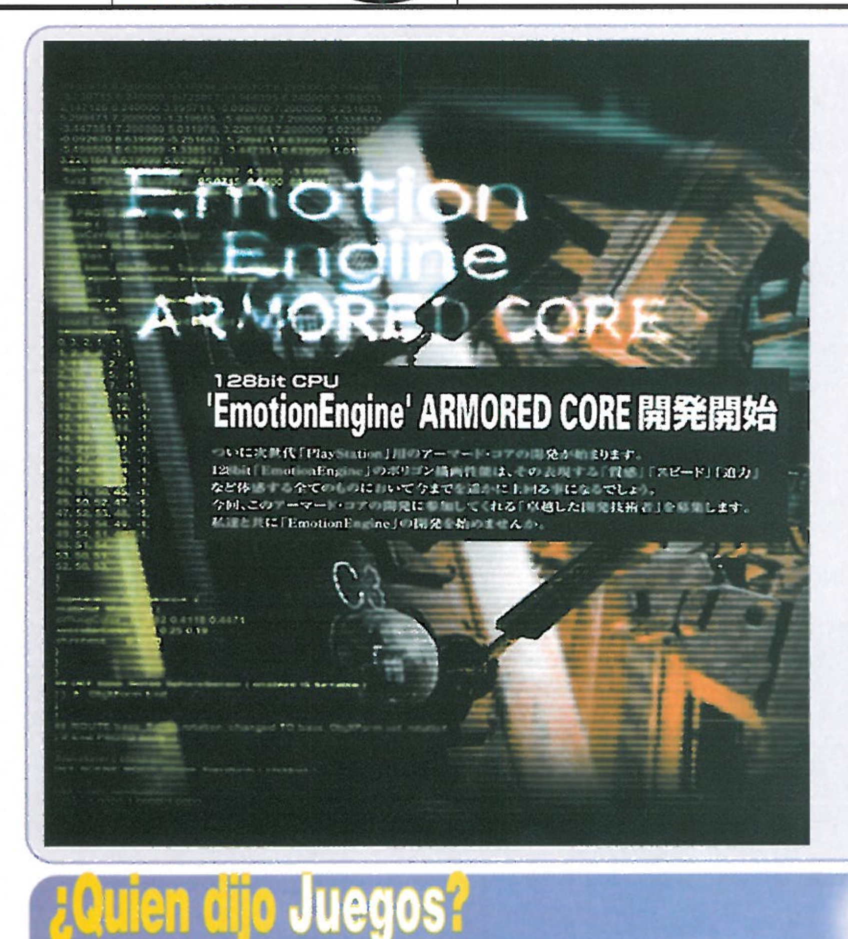


Imagen Next Generation

Desde que han empezado a aparecer programadores y software futuro para PlayStation 2 las empresas de desarrollo empiezan a necesitar gente que esté dispuesta a programar para estos nuevos sistemas.

En este caso la empresa es la responsable de *Armored Core 3*, la última secuela de un simulador de combate con mechs. Poco a poco irán apareciendo más y más publicidades como esta en búsqueda de gente que ilumine el camino de la programación de la futura PS2. ¿Veremos algún día uno aquí en España o no?

¿Quien dijo Juegos?

Por lo visto los programadores no dejan de sorprendernos en lo que a títulos de la nueva PlayStation se refiere.

Koei, una empresa no demasiado grande, ha entrado en el mercado con títulos como *Romance of the Three Kingdoms*. Lo sorprendente es que ahora están planeando un título para PlayStation 2 que al contrario que sus predecesores no estará basado en la estrategia, siendo un título de acción. No hay muchos detalles pero por lo visto cuando la empresa termine su proyecto de N64 *Winback* se pondrá a trabajar en este nuevo título de forma continua. ¿Será bueno?

3DO, una empresa que empezó hace poco a trabajar con la actual PlayStation se ha apuntado de forma oficial a la moda PS2. Steve Fowler, representante de la empresa, comentó que 3DO planea ser uno de los desarrolladores externos más grandes de esta plataforma. Otro representante de la casa comentó que hay muchas posibilidades que *Gulf War: Operation Desert Hammer* un título que pronto aparecerá para PC sea trasladado a esta nueva consola.

Los fans de *Dragon's Lair* pueden estar de enhorabuena ya que Dragonstone Software ha confirmado que hay una versión para PlayStation 2 de *Dragon's Lair 3D*. A pesar de que el proyecto ha empezado hace poco es muy posible que el juego esté terminado para finales del próximo año. Por otro lado, y si piensas viajar a USA, la empresa está buscando gente con talento en lo que a programación 3D se refiere.

Sin que se sepan los nombres específicos, Interplay ha dicho que tiene seis equipos de programación (tres internos y tres externos) que están trabajando actualmente en proyectos relacionados con PS2. Es prácticamente seguro que Shiny sea uno de ellos.



Cambiando de tercio, Electronic Arts, uno de los gigantes en lo que a juegos de deportes se refiere no podía ser menos. Stan McKee reveló a Core Magazine que "Estamos muy ilusionados con la nueva PlayStation" y añadió "Realmente es un sistema totalmente revolucionario". Hay que añadir que EA parece estar trabajando en dos títulos Japoneses que saldrán para la consola de 128-bits, algo que hasta donde sabemos nosotros nunca se había realizado antes ya que podría ser la primera empresa Americana en tener un Kit de desarrollo.

Glen Entis, de Dreamworks Interactive ha revelado que su empresa está actualmente trabajando en un título para PlayStation 2. "Por el momento queremos empezar tanteando el nivel de especificaciones gráficas y de juego que podemos realizar por nosotros. Tenemos que tener todo muy bien calculado si quieres manejar un título de acción". Teniendo en cuenta lo impresionado que se quedo Steven Spielberg (un miembro que forma Dreamworks) con la PS2 (con las demos del E3), es muy probable que haya muchos títulos que se anuncien este mismo año.

Lo mismo parece suceder con Midway. Parece que están trabajando en varios títulos para PS2 actualmente. Según nuestras fuentes podría tratarse de *Spy Hunter, Millenium, Mortal Kombat 5, Ready 2 Rumble Boxing* y algunas colecciones de juegos clásicos.

PS2 Bajo la lupa

La lista de especificaciones al completo. Sacad las gafas y a leer.

Sistema

- CPU 128-bit "Emotion Engine"
- GS "Sintetizador Gráfico"
- SPU2 "Sintetizador de Sonido"
- Procesador Entrada Salida (I/O)
- Sistema DVD/CD-ROM
- I/F Digital

Emotion Engine

CPU y Coprocesadores

• Especificaciones de la CPU
- CPU corazón de 128 bit
- Velocidad de relog: 300MHz
- Ancho de banda: 3.2GB por segundo
- Memoria principal: Rambus de 32MB
- Instrucciones Multimedia 128 bit SIMD

• Coprocesadores
- Coprocesador 1: Coma Flotante
- Coprocesador 2: VUO
- Unidad de Vectores: VU1, 10 FMACs + 4 FDIVs
- Capacidad de Calculo: 6.2 GFLOPS

• Descompresión MPEG2
- Proceso de Imagenes (IPU)
- Decodificador de Macro Bloques
- 150M pixels/seg. a 8x speed dando 640(X)x480(Y)/ 60 imágenes/segundo
- Video DVD

• Velocidad CPU
- 15 veces más que un Pentium II y 3 veces más que un Pentium III
- 66 millones de poligonos segundo
- 16 millones de polígonos mediante curvas Bezier

Sintetizador Gráfico

Motor de Render

• Visualización
* Sistema de Creación
- Poligono 3D triangulo, cuadrado, curva
- Sprite 2D
- Linea 2D/3D
- Particula
- Punto
- Foto/Video

• Efectos Visuales
- Antialias (suavizado de pixels)
- Niebla
- Transparencias
- Multitextura (Filtros, Elevación de imagen)

• Mapeado de texturas
- Corrección de Perspectiva
- Modulación/Iluminación
- Suavizado Mipmaping
- Sampleado Bi y Tri Linear
- Transparencia sin perdida
- Profundidad de color de 4-8-16 o 24 bits

• Especificaciones del GS
- Reloj de Sistema: 150 MHz
- Memoria DRAM: 4MB (ancho de banda especial)
- Ancho de banda: 48 GB/sec
- Ancho de banda DRAM: 2,560 bits
- Configuración del Pixel: 64 bit
- 24 bit RGB
- Canal de transparencias de 8 bit
- Z Buffer de 32 bit
- 2.4 GPixel por segundo
- Velocidad de rellenado: 2.4 GPixel/s

• Velocidad de Render
- 75 millones pol/s (poligonos pequeños)
- 50 millones pol/s (48pixels , color 24bit, Alpha, Z)
- 30 millones pol/s triangulo de 50 pixeles triangle con Z y A)
- 25 millones pol/s (48 pixel quad con Z, A y T)
- Velocidad de presentación de particulas: 150 millones segundo
- Velocidad de los Sprite 2D: 18.75 millones (8 x8 pixels)

Sonido

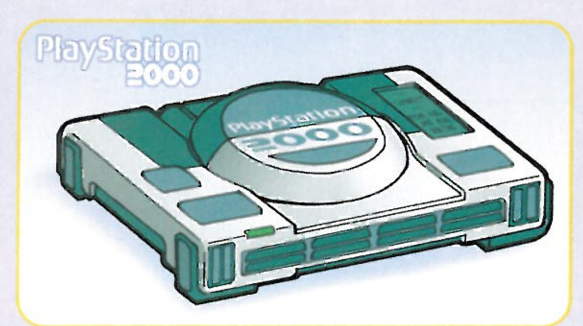
- 48 canales ADPCM (2 SPU)
- Software de Sonido en CPU (Future Sound)
- Audio CD
- Sonido 3D (Dolby AC-3, DTS)
- 44.1 KHz o 48 KHz

Dispositivos Externos

- IEEE 1394 (Entrada Digital)
- Universal Serial Bus (USB)
- Tarjeta PC (PCMCIA): Modem, red
- Memory Card
- Controlador

Las posibles PS2

Uno de los aspectos más tratados en muchos webs y foros de noticias es el aspecto que tendrá la PlayStation 2. Sony no va a desvelar el diseño que tendrá hasta que no llegue el día 16 en el Tokyo Game Show de Septiembre. Lo que no se puede evitar es que grandes artistas ocupen su tiempo en lo que sería una futura PlayStation 2 según ellos. Mirad los dibujos...

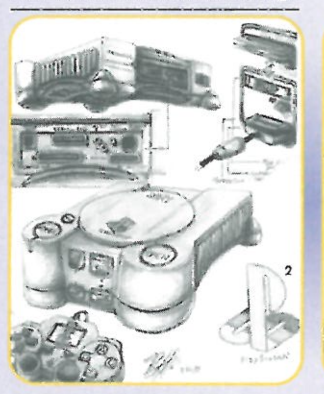


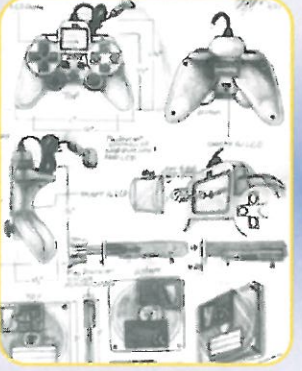
Hemos alucinado, menudos diseños tan impresionantes. Ojalá sea parecida a alguno de ellos.

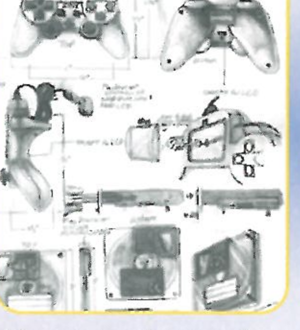


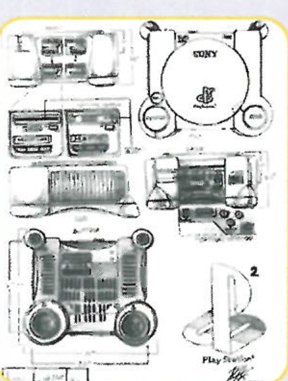


Este render ha sido creado para la revista oficial Inglesa de PlayStation. Por los mandos parece una mezcla de N64 y Play...









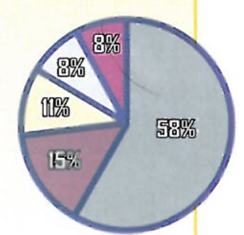
Robert Heddy nos ha enviado unos bocetos de lo que piensa será la nueva consola.

Datos y más datos

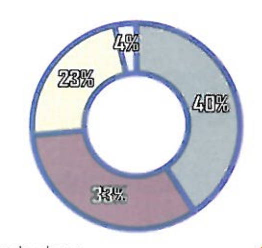
Famitsu, la revista más vendida en Japón, ha hecho una recopilación de datos sobre la nueva consola PlayStation. Las dos preguntas realizadas eran "¿Qué programador te gustaría que estuviera creando juegos para PS2?" y "¿Cuantas compañias están planeando actualmente hacer juegos para la PS2?". Los resultados no sorprenden, Square fue la más votada en todos los sentidos.

(CONSUMIDORES JAPONESES) LOS PROGRAMADORES MÁS DESEADOS

Square ..58%
Enix.......15%
Namco...11%
Capcom...8%
Konami....8%



(CONSUMIDORES JAPONESES) ¿PROGRAMARÍAS PARA LA PS2?



Indecisos..........................40.7%
No pueden revelar planes..32.7%
Si....................................23.1%
No 3.5%

Antes de Salir

Título: A6: Take a A-Train
Programador: Artdink
Salida: Invierno

El primer título que se ha anunciado "oficialmente" para PlayStation 2 es *A6: Take a A-Train* siendo el sexto de una serie de simuladores de trenes, título muy famoso en Japón. Originalmente se pensó su diseño solo para PC, pero los programadores decidieron moverse a PS2 debido a su tremendo potencial.

En *A6* los jugadores tendrán que manejar una línea de trenes con todos los problemas (politicos y financieros) que se pueden encontrar en una ciudad. Los trenes viejos tendrán que ser reemplazados, los trabajadores atendidos y los sueldos cuidados. ¿Quieres ser el rey de las vias del tren?, prepárate para unirte a la moda Japonesa, por que allí se venderá como si de agua se tratase.



Los múltiples ángulos de la cámara permiten manejar la acción desde cualquier punto.



Gracias a la gran velocidad de renderizado de PS2, Artdink podrá crear una ciudad entera sin ningún problema.

CONCURSO G

TOMB RAIDE



Relación de ganadores¨:

- **1º: THOMAS FISCHER (MONTGAT, BARCELONA)**

- **2º: GERMÁN PIZARRO MUÑOZ (MÁLAGA)**

- **3º - 10º: ROSANA ROIZ (BIZKAIA)**

RAMSES LÓPEZ NOGAL (ALCORCÓN, MADRID)

FERRÁN GIRONÉS (BARCELONA)

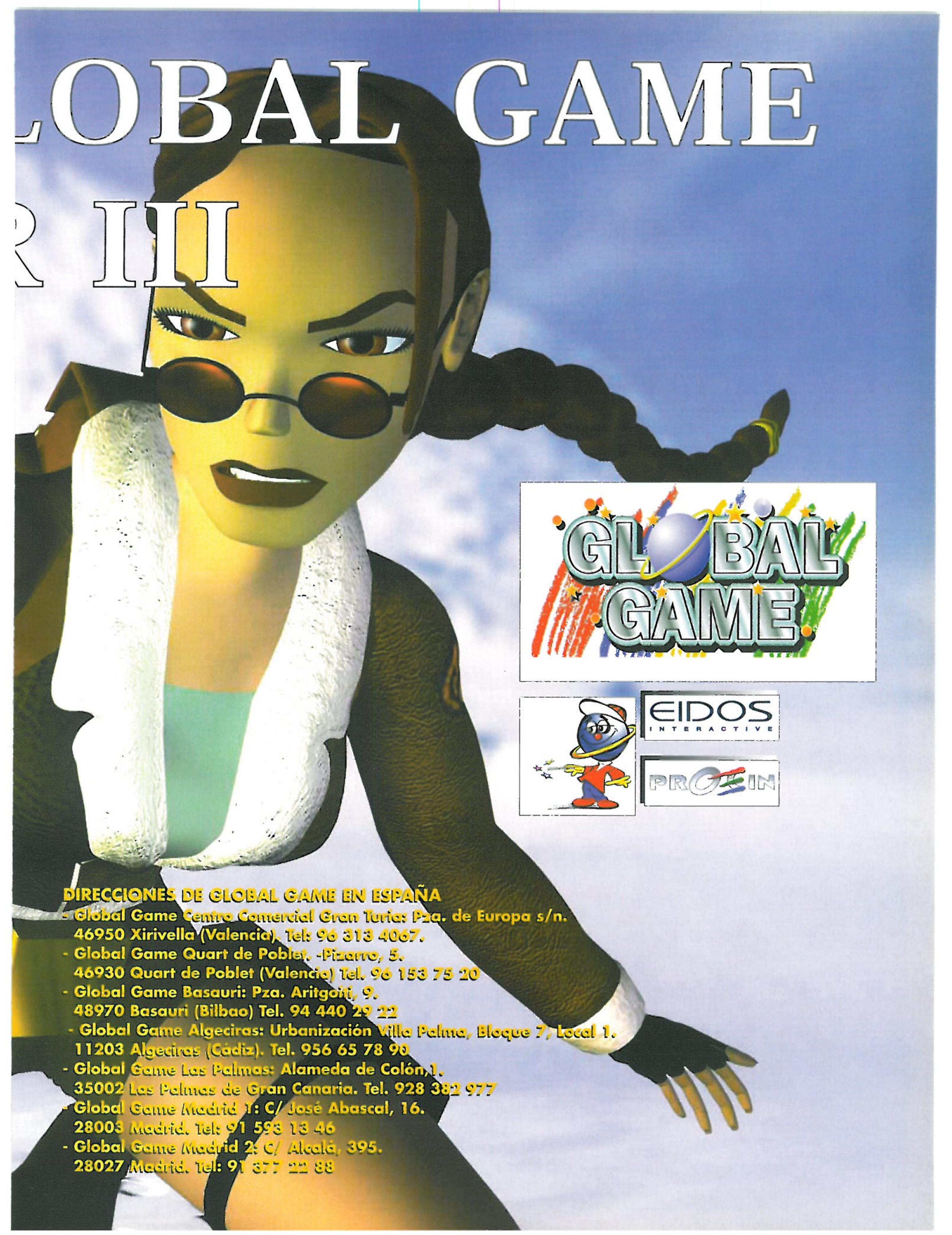
JESÚS CACHO PÉREZ (ALICANTE)

NICOLÁS RAEZ DE LA CRUZ (ALGEMESÍ, VALENCIA)

DAVID ÁLVAREZ GUTIERREZ (NAVALMORAL DE LA MATA, CÁCERES)

JOSÉ ANTONIO GUINDO MOLINA (AGUILAS, MURCIA)

LUIS MUÑIZ COMPAÑ (AVILÉS, ASTURIAS)


LOBAL GAME
R III
GLOBAL GAME
EIDOS
INTERACTIVE
PROEIN
DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA
- Global Game Centro Comercial Gran Turia: Pza. de Europa s/n.
46950 Xirivella (Valencia). Tel: 96 313 4067.
- Global Game Quart de Poblet. -Pizarro, 5.
46930 Quart de Poblet (Valencia) Tel. 96 153 75 20
- Global Game Basauri: Pza. Aritgoiti, 9.
48970 Basauri (Bilbao) Tel. 94 440 29 22
- Global Game Algeciras: Urbanización Villa Palma, Bloque 7, Local 1.
11203 Algeciras (Cádiz). Tel. 956 65 78 90
- Global Game Las Palmas: Alameda de Colón,1.
35002 Las Palmas de Gran Canaria. Tel. 928 382 977
- Global Game Madrid 1: C/ José Abascal, 16.
28003 Madrid. Tel: 91 593 13 46
- Global Game Madrid 2: C/ Alcalá, 395.
28027 Madrid. Tel: 91 377 22 88



ACCESORIOS PARA TU PLAYSTATION

Tilt Force 2

Desarrollador: Pelican

Pelican está dispuesta a meterse de lleno en el interminable mundo de los periféricos con su nuevo Tilt Force 2. Al principio pensábamos que terminaríamos odiándolo al igual que los otros mandos, los cuales hay que inclinar para que sepa hacia donde queremos ir, pero tras probarlo nos hemos llevado una grata sorpresa al descubrir lo bueno que es. Tilt Force 2 usa el mismo sistema de detección analógica del movimiento que se emplea en el fantástico periférico de PC de la marca Microsoft. Como resultado la precisión y rapidez de reacción son absolutamente fantásticas. Por otro lado, las opciones de control son fácilmente ajustables para cada juego, existiendo la opción de salvar la configuración para futuras ocasiones. No tiene buen agarre ya que el plástico de sujeción es demasiado deslizante y las agarraderas no son demasiado ergonómicas. El control digital responde bien, pero los botones de acción son ligeramente más pequeños que los del mando de Sony. Tiene soporte Dual Shock con licencia oficial de Sony. Por último hay que decir que este mando, con respecto al Dual Shock original, tiene una ventaja, se pueden intercambiar las acciones de los botones o ajustar el nivel de sensibilidad. En cualquier caso es un Pad realmente bueno.

INTERACTIVE BATTLE CHAIR
HUNSAKER

Hace un par de meses os mostramos como funcionaba un periférico parecido, es el Intersor. Ahora tenemos delante nuestro la silla Interactive Battle Chair que por suerte no comparte ninguno de los fallos del Intensor. Los altavoces son de gran calidad y tienen una construcción muy sólida y resistente. El conjunto viene acompañado de un sistema de sonido subwoofer que está situado en la parte trasera. El sonido que produce el conjunto es excelente, al igual que las vibraciones cuando hay un sonido grave, convirtiéndose en una de las experiencias más al estilo "recreativa" que hemos podido experimentar. El sistema básico está preparado para conectarse a una cadena estereo o a un par de altavoces adicionales. Los controles de acción de la silla se acomodan perfectamente a los brazos, existiendo un espacio perfecto para tener un ratón, un mando a distancia, unas patatitas fritas o un buen refresco. El pack de lujo trae un amplificador de 60W Yamaha con procesador surround con suficiente calidad para reproducir la mejor de las películas en DVD (con lo cual la silla te servirá para mucho más). Si queréis más información ir a www.battlechair.com





SKIPDOCTOR
DESARROLLADOR: DIGITAL INNOVATIONS



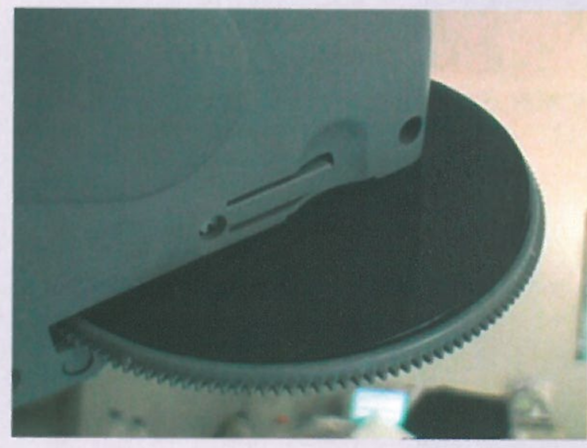
¡Dios mío!, mi hermano pequeño se ha puesto a jugar con el Final Fantasy 7 y me ha rayado el tercer CD. ¿Qué puedo hacer?, ¿Cómo haré para ver la secuencia final del juego sin que falle?. Esta situación, aunque un poco menos exagerada, podría sucederle a cualquiera, por esta razón se han inventado aparatos para intentar "arreglar" la superficie dañada del CD en lo máximo posible.

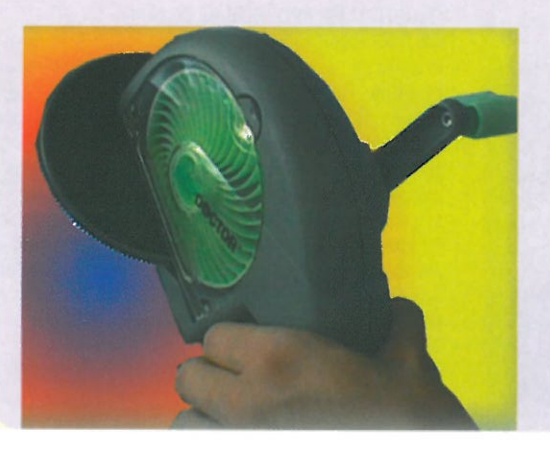
La primera vez que tuvimos en nuestras manos el SkipDoctor nos sorprendió el sistema que tenía para limpiarlo y nos mantuvimos escépticos hasta que observamos los resultados con nuestros propios ojos.

El Kit funciona de una manera sencilla. Primero se empaña el CD dañado con un liquido que viene en el Kit (agua filtrada), se coloca el CD en el eje de rotación y se cierra el mecanismo. Una vez hecho esto empezaremos a girar la palanca hasta que hemos "pulido" la superficie del CD en ambas direcciones. Ahora solo queda secarlo con un paño especial que trae el Kit y frotarlo con un material especial de color blanco a modo de lima hasta que la superficie queda lisa y brillante. Y os lo podemos asegurar, queda como nuevo.

El único problema que le encontramos a este aparato es que debido a su precio (unas diez mil pesetas) solo tiene sentido adquirirlo si tenemos varios juegos estropeados o que no funcionan correctamente, pues para muchos de nosotros comprar un aparato de limpieza de este precio equivale a no poder pillar ningún juego durante todo el mes.

En definitiva, un aparato excelente que da muy buenos resultados.





Syphon Filter

La guía paso a paso para salvar el mundo

Si se mira por encima podría llegar a parecer un clon de Metal Gear Solid, pero una vez observado desde cerca nos damos cuenta que Syphon Filter tiene su propia forma de mostrar el género de acción y espionaje. Esto lo consigue con las armas (el Taser o el estupendo Lanzagranadas M-79) o mediante el uso de puzzles en los que la precisión es la clave. Los objetivos se nos muestran dependiendo de donde nos encontremos o del momento que sea, de esta forma es prácticamente imposible quedarse atascado sin saber que hacer. De todas formas, y teniendo en cuenta la dificultad de algunos momentos en el juego, os hemos preparado una guía con la que sabréis lo que hay que hacer en cada área y objetivo.

objetivos:
- #1 ELIMINAR A KRAVITCH Y DESTRUIR EL CENTRO DE COMUNICACIONES
- #2 DESACTIVAR LA ENERGÍA PARA ACCEDER A LA TERMINAL DE SEGURIDAD
- #3 PROTEGE AL EQUIPO ANTIBOMBAS CBDC
- #4 ENCUENTRA LA BOMBA DE LA TERMINAL
- #5 ELIMINAR A RHOEMER

OBJETIVO #1: ELIMINAR A KRAVITCH Y DESTRUIR EL CENTRO DE COMUNICACIONES

Kravitch está situado en el bar. El centro de comunicaciones está en la misma habitación. Elimínalo con el rifle o acércate y dispárale repetidamente. Recuerda mirar detrás de la barra, encontrarás una escopeta muy útil.

Centro de Comunicaciones
Kravitch
Chaleco
Escopeta
Rifle
Ascensor
BAR
ENTRADA AL METRO
START
Chaleco
Granadas
M-16
BANCO VACANT
Bomba

▲ Washington D.C. Georga Street

OBJETIVO #2: DESACTIVAR LA ENERGÍA PARA ACCEDER A LA TERMINAL DE SEGURIDAD

Vuelve por el camino que viniste. Esta vez pasa por la zona bloqueada por cajas. Elimina al enemigo y dispara a la ventana. En este punto del juego obtendrás otro objetivo. Sigue el callejón a la izquierda y llegarás a una calle en la que encontrarás un rifle con mira óptica y un chaleco antibalas. Vuelve por el camino sin entrar por la ventana y dirígete a la verja. Acércate a ella y dispara al candado. Entra, activa el ascensor. Cuando llegues abajo usa la linterna para encontrar la palanca de energía que controla la seguridad del metro. Vuelve a la superficie y ve al banco Vacant.





▲ Pégate a la parte izquierda de la puerta. Usa la visión en primera persona y pulsa el R2 para observar.

OBJETIVO #3: PROTEGE AL EQUIPO ANTIBOMBAS CBDC

Una vez dentro del banco verás un chaleco en la parte izquierda. Piensa si lo necesitas de verdad, una vez entres probablemente recibirás daños. Entra a la gran habitación del banco y verás a un agente CBDC corriendo tras la bomba. Tu trabajo consistirá en proteger su vida ante el ataque de los terroristas. Te atacarán cinco enemigos. Tras desactivar la bomba puedes acceder a la habitación adyacente. Encontrarás munición M-16 y en la oscuridad (usa la linterna) granadas. Dirígete al metro.

OBJETIVO #4: ENCUENTRA LA BOMBA DE LA TERMINAL

Accede al metro por la rampa. Si necesitas protección hay un chaleco oculto en la oscuridad en la parte final a la derecha (si tomas por referencia la bajada de la rampa). Encuentra la puerta al metro y entra. Una vez hayas entrado al metro cruza a las vías de la derecha. Ve a la derecha y corre abajo por el túnel. A tu izquierda debería haber una puerta. Entra y salta sobre el muro, encontrarás un lanzagranadas M-79. Salta de nuevo el muro y corre al otro lado de la habitación. Encontrarás granadas y un chaleco. Vuelve por el camino por el que viniste y cruza las vías hasta el otro lado. Corre a la derecha para localizar la bomba. La encontrarás a la mitad del camino (mira el mapa si no te orientas). Cruza ambas vías y corre a la izquierda. Al final verás una puerta que pone "no exit" (sin salida) en la parte superior. Entra y corre a la izquierda. En la oscuridad hay una palanca para activar el ascensor. Accede al ascensor y baja.

Chaleco
A LA CALLE
Puerta
A LA TERMINAL DEL METRO

▲ Subway Ramp

TERMINAL SUPERIOR
TERMINAL INFERIOR
Final
M-79
Puerta
COMIENZO
Granadas
Chaleco
Bomba
Foco de Gas
Chaleco
Ascensor
Bomba
Chaleco
C4
Ascensor

▲ Metro Planta superior/inferior

OBJETIVO #5: ELIMINAR A RHOEMER

Corre dirección abajo hasta el terminal inferior. La bomba está en la isla central.



Dirígete al otro lado del terminal. Intenta hacerlo sin meterte de lleno en el fuego. Salta a la parte superior del tren. Corre hasta el final y salta a la izquierda. En este punto del juego recibirás dos objetivos.

objetivos: #6 LOCALIZAR LOS EXPLOSIVOS #7 ABRE EL PASAJE A LA CALLE Y PROTEGE AL AGENTE CBDC #8 ELIMINAR A ARAMOV #9 LOCALIZA Y DESACTIVA CUATRO BOMBAS CON VIRUS #10 RESCATA A LOS CBDC HECHOS REHENES #11 CIERRA EL CENTRO DE COMUNICACIONES TERRORISTA #12 ELIMINA A TRIGGERMAN MARCOS #13 LLEGAR AL LUGAR CONMEMORATIVO A LA LIBERTAD

OBJETIVO #6 LOCALIZAR LOS EXPLOSIVOS

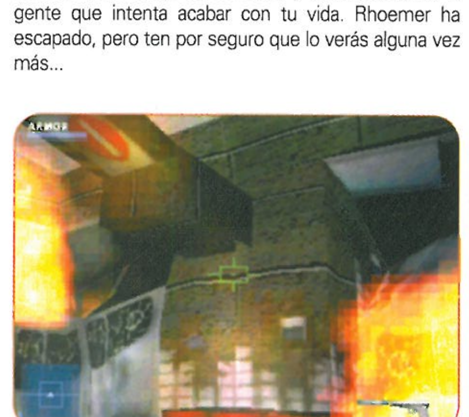
Corre abajo por la vía hasta que veas otro tren ardiendo. Necesitarás recordar donde está el enemigo que aparece disparándote por que es por donde tienes que subir para llegar al otro nivel. Elige la linterna y coge el C4.

Metro Superior e Inferior

El sentido común te dirá que "No te acerques".

OBJETIVO #7: ABRE EL PASAJE A LA CALLE Y PROTEGE AL AGENTE CBDC

Ahora corre alrededor del otro lado del tren ardiendo. Sube en la caja roja y accede al nivel superior. Una vez lo hayas hecho corre al otro final de la terminal donde empezaste y pon el C4. Sal corriendo todo lo rápido que puedas. Tras la explosión tu trabajo consistirá en proteger al agente mientras desactiva la bomba. Ahora necesitarás correr a la pista contraria. Localiza la válvula que corta el gas y acciónala. Ahora podrás acceder al túnel. Lo encontrarás a la izquierda del pasaje que has abierto. Corre abajo por el túnel y cuídate de toda la gente que intenta acabar con tu vida. Rhoemer ha escapado, pero ten por seguro que lo verás alguna vez más...



Usa el triangulo para subir a las cosas o manipular los interruptores.

Coloca el C4 aquí y gira rápidamente con la palanca analógica. Después corre a toda velocidad.

LÍNEA DE METRO PRINCIPAL

OBJETIVO #8: ELIMINAR A ARAMOV

Sigue a Aramov por el camino. Dispárale a la mínima oportunidad que tengas. Mucho cuidado con los trenes y enemigos.

Línea de metro





OBJETIVO #9: LOCALIZA Y DESACTIVA CUATRO BOMBAS CON VIRUS

Abre el mapa, verás que hay cuatro cuadrados en la parte inferior. La primera bomba está localizada en el rectángulo superior izquierda. La segunda está detrás de la estatua. Según vayas a por la segunda bomba recibirás un nuevo objetivo, olvídalo por el momento y céntrate en las bombas. Tras desactivar la segunda bomba mira el mapa y mira donde están las dos primeras y te harás una idea de donde están las otras, tienes dos formas de ir a por ellas. Ve a la parte izquierda del parque y busca la bomba. Está localizada en el edificio, en la mitad de la parte del parque. Recuerda que hay dos edificios en esa zona del parque. El otro edificio tiene un M-16 en el tejado. Vuelve corriendo a la estatua y coge el camino a la zona más grande del parque. La cuarta y última bomba está localizada al lado del paseo que encontrarás antes de las pistas de tenis.

Sigue a Mara y dispara cuando la tengas cerca. Es un buen lugar para practicar con el sistema de puntería.



Washington Park

Tras encontrar la tercera bomba los CBDC vendrán para desactivarlas.

OBJETIVO #10: RESCATA A LOS CBDC HECHOS REHENES.

Dirígete a las pistas de tenis. Acércate con cautela ya que si los enemigos te ven, los rehenes serán sacrificados. Usa la visión nocturna del rifle. Hay tres enemigos en las pistas de tenis. Acércate por el lado izquierdo usando las sombras, aproxímate al bordillo y sube para acertar con mayor precisión. Baja por los lados de las pistas de tenis y ocúltate detrás del contenedor de basura para eliminar al segundo guarda. Recuerda que cualquier otra cosa que no sea un disparo en la cabeza será totalmente inefectivo. El tercer guarda está al final de la pista, ya sabes lo que hay que hacer.



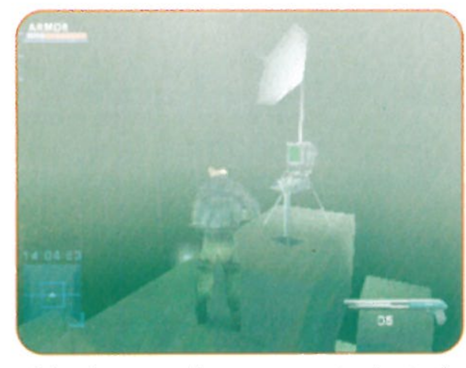
Usa el modo de visión con el Rifle y elimina a los terroristas de un tiro justo en la cabeza.

#11: CIERRA EL CENTRO DE COMUNICACIONES TERRORISTA

Procede por el parque. Encuentra el edificio de hormigón. Elimina a los guardias desde lejos con el rifle. Sube a la parte superior de la estructura y encuentra el centro de comunicaciones. Tras completar este objetivo recibirás nuevas órdenes.

OBJETIVO #12: ELIMINA A TRIGGERMAN MARCOS

Le encontrarás cerca de un gran seto con otros terroristas, o sea que será mejor que vayas con cautela. La escopeta es un arma bastante efectiva para este caso. Una vez eliminado Marcos dirígete al edificio en el que encontraste a Girdeux. Si necesitas protección coge el chaleco que hay en la parte derecha del laberinto.



▲ **Sube a la estructura de cemento, encuentra el centro de comunicaciones y destrúyelo.**

OBJETIVO #13: LLEGAR AL LUGAR CONMEMORATIVO A LA LIBERTAD

La última parte del parque está fuertemente protegida con lo cual será mejor que elimines al mayor número posible de guardias usando la mira óptica del rifle. Una vez hayas limpiado el camino ve en dirección recta al recinto y encuentra a Girdeux.

OBJETIVO #14: ELIMINAR A GIRDEUX

Para eliminarlo tendrás que centrarte en disparar y moverte. Corre al otro lado de la estatua conmemorativa para que Girdeux tenga que caminar alrededor de ella. Una vez al otro lado ocúltate tras el pilar y haciendo uso de tu M-16 o de la escopeta apúntale al pack de gas que lleva en la espalda. Si ves una pequeña explosión significa que ha recibido daños. Repite esta técnica hasta que lo hayas eliminado, pero recuerda que deberás ser paciente o quedarás reducido a ceniza.

objetivos:

- **#15** SIGUE A PHAGAN EN SECRETO HASTA ELPUNTO DE ENCUENTRO
- **#16** ENCUENTRA LAS TARJETAS DE SEGURIDAD
- **#17** CAPTURAR A PHAGAN CON VIDA
- **#18** ENCUENTRA LA TARJETA DE SEGURIDAD
- **#19** CAPTURAR A ARAMOV Y PHAGAN CON VIDA

OBJETIVO #15: SIGUE A PHAGAN EN SECRETO HASTA EL P.E

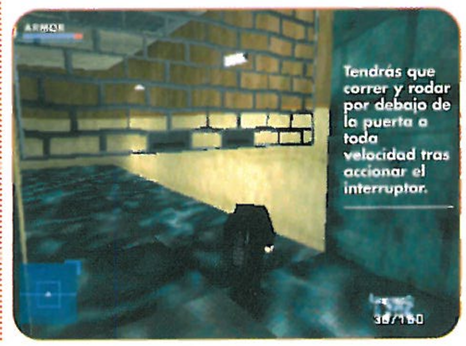
En este nivel la paciencia será tu mejor arma, eso sí, recuerda ser uno con tu 9mm. Haz el camino hasta la segunda Exposición de Antigüedades del Mundo. Dirígete al Punto de encuentro.

▲ **Recepción Centro de Exposiciones.**

OBJETIVO #16: ENCUENTRA LAS TARJETAS DE SEGURIDAD

Elimina a Benton con un rápido y sutil disparo en la cabeza. No olvides recoger toda la munición que soltará, incluyendo el chaleco y la tarjeta de seguridad. Quítale la vida al enemigo que está en la esquina y abre la puerta. Abre a patadas las puertas y limpia la habitación. Sube a los conductos de aire. Dispara a la cerradura de la puerta y dirígete a por tu Hk-5. Mira el mapa y ve hacia la tercera Exposición de antigüedades del mundo. Uno de los guardias de esta planta tiene la otra tarjeta llave. Ve a la zona trasera en la parte superior de la pirámide y usa la llave. Ahora deslízate hacia abajo por la rampa, corre a la derecha, baja al hall y pasa rodando por la puerta que se está cerrando a la izquierda. Dispara a los tres hombres que están tras el símbolo de cristal azul de la Tierra. Recoge la tarjeta de uno de los tres hombres muertos y abre la puerta. Entra con cautela en la siguiente habitación y dirígete al ascensor. Haz buen uso de los pilares para eliminar a los enemigos que esperan a ambos lados de arriba y abajo. Activa el ascensor y sube a bordo. Mira detrás de tí y dirígete al interruptor del ascensor que está situado entre tú y el fuego. La última tarjeta llave estará aquí al igual que una escopeta de combate. Ve a la planta baja. Limpia la zona de terroristas e inspecciona los armarios. Encontrarás un G-18 y un chaleco antibalas. Ahora dirígete hacia la siguiente puerta a través de la puerta doble y de la habitación de Marte. Ocúltate tras una roca cuando dispares a los terroristas. Sube arriba, atraviesa la ventana y pégate a la parte derecha de la puerta.

▲ **Sigue a Phagan hasta llegar al centro de Exposiciones.**



Tendrás que correr y rodar por debajo de la puerta a toda velocidad tras accionar el interruptor.



▲ **Esta estatua de un astronauta es un sitio idóneo para esconderse.**

OBJETIVO #17: CAPTURAR A PHAGAN CON VIDA

Al igual que en todas las habitaciones de este nivel tendrás que eliminar a todos los terroristas, en este caso, de la habitación de aterrizaje lunar. Salta a la parte inferior atravesando el cristal y por la parte superior de la cápsula lunar. Sube con tranquilidad y corre hacia la zona de seguridad.

OBJETIVO #18: ENCUENTRA LA TARJETA DE SEGURIDAD

Elimina a todos los que entren e inspecciona los armarios. Encontrarás un chaleco un K3G4. Sal del camino para que te sigan. En la siguiente habitación



▲ **Centro de Exposiciones.**

encuentra una cañería, salta y agárrate a ella, ahora y con suavidad, deslízate hasta la parte central del globo. Suéltate. ¡Madre mía me encanta este juego!.

OBJETIVO #19: CAPTURAR A ARAMOV Y PHAGAN CON VIDA

Dirígete directamente hacia el vestíbulo pasando por las puertas dobles. La puerta para la llave está situada en la habitación derecha. Entra a ambas habitaciones y límpialas (de objetos o enemigos). Dispara al letrero y sube por él. Corre por la parte inferior de la cola del dinosaurio y apunta tu Taser a Aramov. Fríelo. Apresúrate, sube a la parte superior y salta a la tubería. Deslízate a la derecha. Corre por la puerta y ¡Sorpresa!



▸ Nada mejor para entrar en calor que dejarse caer desde unos cuantos metros de altura y atravesar una vidriera...

objetivos: #20 DESACTIVAR LA ENERGÍA DE LOS SENSORES DE MOVIMIENTO #21 ELIMINAR A GABREK

Base de Rohmer

PUERTA PRINCIPAL
BUNKER
Rifle Visión Nocturna
1er Tanque
Cafe
2º Tanque
Granadas de Gas
3er Tanque
5º Tanque
Zaia
4º Tanque
Gabrek
Chaleco
PK102
CENTRO DE COMUNICACIONES
PLANTA DE ENERGÍA

▲ Base de Rohmer.

#19 (CONTINUACIÓN): COLOCAR C4 EN LOS CINCO TANQUES DE GASOLINA

Gira inmediatamente a la izquierda y pon el modo de vista en primera persona. Ahora, y con tu 9mm preparado, ve hacia delante. Elimina al compañero que está cerca de la esquina del camión. Lanza una granada de gas en el puesto de guardia. Usa el rifle para apuntar al que está caminando a lo lejos. Dispara a las grandes luces para crear sombras en las que ocultarte. Limpia la siguiente zona. Coloca tu C4 en el tanque de gasolina. Apunta al guardia de la izquierda que camina por el pasillo. Cruza lentamente el arco hasta que recibas las órdenes de Lian. Vuelve arriba y prepárate para apuntar al guardia que se aproxima por la parte izquierda del camino.

No pierdas el tiempo accediendo a los menús y pulsa Triángulo

OBJETIVO #20: DESACTIVAR LA ENERGÍA DE LOS SENSORES DE MOVIMIENTO

Dirígete a la derecha siguiendo el camino de la izquierda. Dispara a los dos centinelas y prepárate para ir a la planta de energía. Elimina a los dos guardias que esperan dentro de la cerca. Accede a la planta de energía y desactiva los sensores de movimiento.

El segundo tanque está justo en el otro lado de la cerca. Haz el camino de vuelta al arco, por encima del pasillo. Limpia las siguientes dos áreas y localiza el tercer tanque a tu izquierda. Ve a la siguiente zona. El cuarto tanque está a la derecha, justo en la parte exterior del garaje. Camina de frente por esta zona y baja por la calle. El quinto y último tanque está, desde este punto de vista, a la izquierda.

OBJETIVO #21: ELIMINAR A GABREK

Con sigilo, camina rodeando la esquina y mira en busca de Gabrek. ¿A que esperas?, ¡Dispárale!. Recoge la tarjeta de su cuerpo caído y corre como si te persiguiera el mismísimo diablo hasta alcanzar el búnker. En estos momentos has alertado a todos los que están en el nivel. Sal de la verja, a la izquierda bajando por la calle, gira a la derecha y usa tu tarjeta. Atraviesa la puerta y corre. No te preocupes de disparar a los guardias, simplemente dedícate a correr y rodar tanto como puedas. Encuentra el búnker y entra. Corre y agáchate al final del camino para terminar.

objetivos: #22 IDENTIFICAR DIEZ MISILES ENEMIGOS #23 ACCEDER A LA TORRE DE COMUNICACIONES

#22: IDENTIFICAR DIEZ MISILES ENEMIGOS

Dispara (en modo primera persona) a los interruptores para desactivar las puertas láser. Accede a los silos e identifica los misiles. Encuentra el camino hacia el ascensor aunque por el momento será mejor que no entres. Entra en la habitación con el ordenador. Usa el ordenador para abrir la puerta situada al final del pasillo. Limpia la habitación y recoge tu botín. Ya estás listo para dirigirte a la terraza.

OBJETIVO #23: ACCEDER A LA TORRE DE COMUNICACIONES

Ve al ascensor y úsalo.



▲ Dispara a los interruptores para desactivar estos láser.



▲ Identifica los misiles.

objetivos: #24 ELIMINAR EL HELICÓPTERO

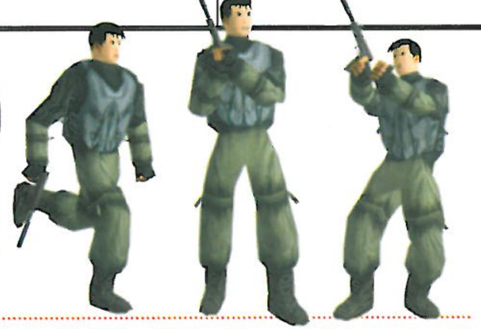
#24: ELIMINAR EL HELICÓPTERO

Tendrás que tomar una decisión clave, usar la cura ahora o guardarla para la batalla. Inicia la secuencia del helicóptero manipulando el panel de control en la parte trasera de la torre del radar. Ahora corre y protégete. Una buena técnica contra el helicóptero es la de ocultarse detrás del muro, mirar desde el borde de la esquina y dispararle desde la mayor distancia posible. Recolócate y vuelve a repetirlo. Cuando el helicóptero se acerque para descargar en la terraza aprovecha el momento y dispárale cuantas veces te sea posible. Si lo has hecho bien el helicóptero arderá en una incandescente masa de metal.

¡Enhorabuena!, has llegado a la parte central del juego tu solito. Si piensas que has pasado malos tragos por ahora, tranquilo estás en buena compañía porque tenemos malas noticias, el juego se va a complicar aun más. Saca toda la fuerza que lleves en tu interior y prepárate para mucha más acción.



▲ Dispara al helicóptero a la mínima oportunidad. El tiempo cuenta.



objetivos: #25 ESCAPA POR LA PUERTA PRINCIPAL

#25: ESCAPA POR LA PUERTA PRINCIPAL
Empezarás justo en al zona donde desactivaste la estación de energía. Corre en dirección a la puerta principal. No intentes eliminar a todos los enemigos. Correr y agacharte es la mejor técnica para pasar rápidamente este nivel. Si lo haces por la azotea sube el muro y déjate caer. Recuerda que lo importante es ahorrar segundos. Dirígete a la puerta.

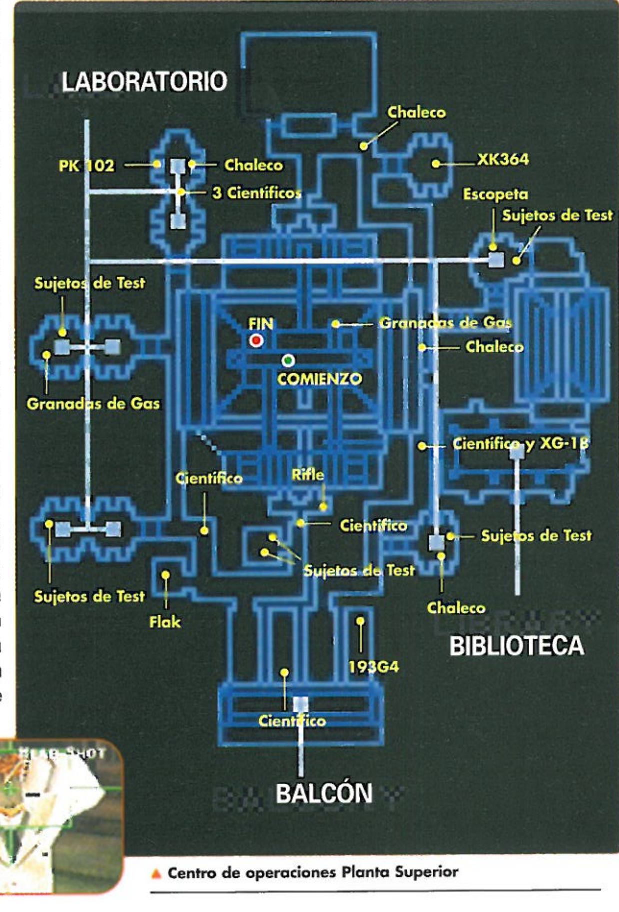
objetivos: #26 ELIMINA A LOS DIEZ CIENTÍFICOS DE RHOEMER #27 DIRIGE A LOS SEIS MIEMBROS DE PRUEBA DEL ANTIGEN #28 ENCUENTRA LAS LLAVES DE SEGURIDAD #29 ENCUENTRA LA ENTRADA A LA CATACUMBA.

OBJETIVO #26: ELIMINA A LOS DIEZ CIENTÍFICOS DE RHOEMER
OBJETIVO #27: DIRIGE A LOS SEIS MIEMBROS DE PRUEBA DEL ANTIGEN
OBJETIVO #28: ENCUENTRA LAS LLAVES DE SEGURIDAD
OBJETIVO #29: ENCUENTRA LA ENTRADA A LA CATACUMBA.

Estos cuatro objetivos se van cumpliendo prácticamente al mismo tiempo. Encuentra el camino a la iglesia. Prepara el rifle. El científico número uno está justo al otro lado de la esquina. Deja que corra hacia tí. Cuando esté cerca se pondrá a tus pies en posición de perdón suplicando por su vida. Como habrás deducido tienes que dispararle... Entra en la primera habitación a la derecha, perfecto, dos conejillos de indias. Continúa hacia abajo por el pasillo. Tras correr por el pasillo colócate tras las cajas, el segundo científico estará en la esquina. El tercer sujeto de test estará en el primer laboratorio a la izquierda. Continúa camino abajo hacia el siguiente pasillo con cajas. Ve hasta el final del laboratorio y elimina al tercer, cuarto y quinto científico. No olvides recoger el chaleco antibalas y el Pk-102. Recoge la tarjeta de uno de los científicos. Vuelve por el corredor y entra en el laboratorio de la derecha - el cuarto sujeto de test te estará esperando.
Vuelve al primer corredor con cajas. Abre la puerta, sal por la ventana hacia la otra a la izquierda y elimina al sexto científico. Ahora vuelve por la ventana a la izquierda de nuevo, pasa de largo la primera ventana y entra en la siguiente. Recoge el K3G4. Entra a la ventana que te saltaste. Cerca de la esquina estará el séptimo científico. Entra en el primer laboratorio a la derecha y ayuda al quinto sujeto de test. Elimina al octavo científico que ronda la esquina, recoge su llave de acceso y abre la puerta. Limpia la biblioteca y sal hacia la segunda planta.
Una vez hayas accedido al siguiente edificio elimina a todos los de la siguiente habitación. El séptimo y último sujeto de test estará esperando tu ayuda impacientemente. Recoge munición para la escopeta. Justo bajando por el corredor verás al noveno científico. Encontrarás una chaqueta al final del mismo. Sigue por el corredor para encontrar al último científico. Recoge la tarjeta que suelta al morir y abre la puerta cerrada. Sal por la ventana. Entra por la otra ventana situada a la izquierda para recoger un lanzagranadas M-79. ¡Así me gusta!. Sigue adelante y entra por la gran ventaja. Salta al ascensor y baja.

▲ "Ayuda" a esta gente.

▶ Dispárale en el cerebro. Un poco cruel ¿no crees?



▲ Centro de operaciones Planta Superior

objetivos: #30 ELIMINA A NUEVE CIENTÍFICOS DE RHOEMER #31 ADMINISTRAR EL ANTIGEN A CUATRO SUJETOS DE TEST #32 ENCONTRAR LAS TARJETAS DE ACCESO #33 ENCUENTRA LA ENTRADA A LAS CATACUMBAS

OBJETIVO #30: ELIMINA A NUEVE CIENTÍFICOS DE RHOEMER
OBJETIVO #31: ADMINISTRAR EL ANTIGEN A CUATRO SUJETOS DE TEST
OBJETIVO #32: ENCONTRAR LAS TARJETAS DE ACCESO
OBJETIVO #33: ENCUENTRA LA ENTRADA A LAS CATACUMBAS

Al igual que en el anterior nivel, en este tendrás que cumplir los objetivos de forma simultánea. Baja por el corredor, a la izquierda está el primer sujeto. Sigue el corredor hacia abajo para encontrar al primer científico. Sigue bajando hasta el nivel inferior. Sube a las cajas para acceder al balcón. Recoge el .45. Atraviesa la gran puerta que está pasando la habitación, encuentra al segundo científico y accede al laboratorio. Dentro de este hay varias cajas desde las que podrás acceder al otro laboratorio. Elimina al tercer científico. Sigue por el corredor y encontrarás al tercer sujeto de test. Vuelve atrás por el corredor y cruza una puerta pequeña. Entra y corre dirección abajo por el pasillo. Sigue avanzando hasta llegar a otra gran habitación. Crúzala hasta llegar a una pila de cajas y sube a ellas. Corre dirección abajo y encuentra al cuarto sujeto. El pasillo lleva afuera. Encuentra la pila de cajas que hay al final del patio. Sube hasta el segundo nivel. Toma el pasillo que llega al segundo piso con una gran habitación. Cruza la habitación y llega al puente estrecho. Encuentra el chaleco. Deshazte del cuarto científico. Te dará una tarjeta tras quitarle su vida, cógela. Vuelve al patio. Sube al siguiente nivel de la derecha. El quinto científico estará en la habitación contigua. Abre la puerta. El sexto científico está en el corredor. El séptimo en el laboratorio que está enfrente de ti. Regresa por el camino que viniste y encuentra la puerta cerrada. El octavo científico te estará esperando. Toma el pasillo a tu izquierda. Sube al pasillo estrecho, coge el chaleco y camina hacia la ventana.
Ahora estás fuera, muévete con cuidado. Esta zona está infestada de comandos de élite. Dirígete al final para encontrar un pasillo. El último científico estará allí. Sigue por el pasillo a la siguiente habitación y encontrarás la dichosa entrada a las catacumbas.

objetivos: #34 ENCUENTRA A PHAGAN #35 SIGUE A PHAGAN HASTA LA CELDA DE LIAN XING #36 SACA A LIAN DE LAS CATACUMBAS

OBJETIVO #34: ENCUENTRA A PHAGAN

Pasa tras el guardia bajando por la rampa de la izquierda. Espera en la alcoba en la parte inferior de la rampa esperando a que pase el guardia. Si lo necesitas puedes recoger el chaleco. Cuando bajes por el pasillo recuerda coger la escopeta que hay a mitad de camino a la izquierda. Sigue a los científicos desde una distancia prudente. Cuando veas a los dos guardias que están en el pasillo tendrás que ir rápidamente hacia abajo por el pasillo derecho y girar a la izquierda en el segundo pasillo. Sigue el camino de los científicos.

OBJETIVO #35: SIGUE A PHAGAN HASTA LA CELDA DE LIAN XING

Sigue y protege a Phagan. En este objetivo no necesitarás pensar mucho. Síguelo manteniendo una buena distancia y elimina a todo lo que se mueva.



Introdúcete en el túnel cuando pases al guardia. Sigue a la izquierda sin parar hasta que localices al científico. Espéralo a lo lejos o te oirá.



Cuando el guardia te de la espalda elimínalo con sigilo o sigue por el pasillo y elimina al científico.

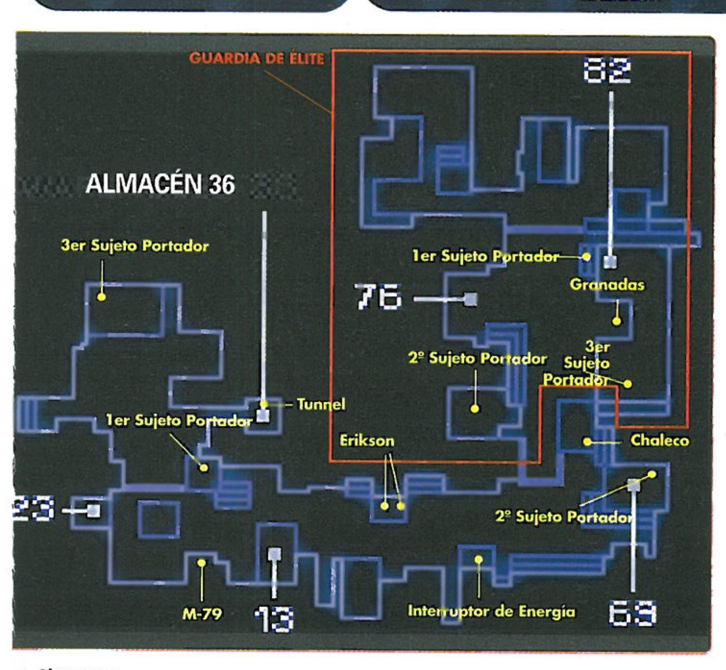


Síguelo. Usa la escopeta y el sistema de puntería (R1) para tenerlo vigilado. Cambia a Pk-102 cuando lo atrapes.

OBJETIVO #36: SACA A LIAN DE LAS CATACUMBAS

Al igual que el anterior objetivo no necesitarás pensar demasiado, aunque hay que decir que puede resultar complicado. Una buena pista es dejar que Lian haga la mayor parte del trabajo "sucio". Aunque tu podrás, por supuesto, ayudarla, pero no te preocupes ella es muy buena manejándose con los terroristas.

objetivo: #37 ENCUENTRA E INTERROGA A ERIKSON #38 LOCALIZA E IDENTIFICA A TRES PORTADORES DEL VIRUS #39 DESACTIVA LA FUENTE DE ENERGIA



Almacenes.

OBJETIVO #37: ENCUENTRA E INTERROGA A ERIKSON

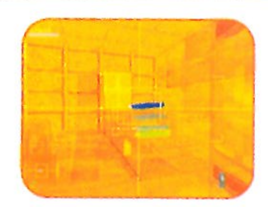
Primero a por Erikson. Está muy cerca. Elimina a los soldados de azul y corre diagonalmente a la derecha y salta en la azotea para atravesar la ventana. Interroga a Erikson y recoge el escáner de virus.

OBJETIVO #38: LOCALIZA E IDENTIFICA A TRES PORTADORES DEL VIRUS

Sal por el camino que entraste. Entra en el almacén diagonalmente a la izquierda y salta por la ventana. Entra en la segunda habitación, salta a las cajas y trepa por la ventana. Recoge el lanzagranadas M-79. Sube a la pared y pegado al borde muévete diagonalmente a la derecha desde donde estabas. Salta al borde y entra en la ventana. Corre dentro de la habitación a la izquierda. Usa el escáner para encontrar el primer sujeto infectado. Salta fuera y corre al almacén 36. Dispara a los barriles de la esquina izquierda lejana. Créenos, ahí está el pasillo. Ve hacia allí y salta en los barriles. Corre hacia abajo por el túnel a la derecha. Cuando salgas del túnel al patio sube a un montón de cajas que están en el centro. Localiza la tubería y úsala para deslizarte hasta el borde de la izquierda. Allí encontrarás un interruptor que desactiva la electricidad de las barreras eléctricas. Salta abajo al otro lado de la verja electrificada. Dirígete al almacén 69 y encuentra las cajas para poder subir a la ventana. Limpia la habitación y usa el escáner para localizar al segundo sujeto infectado. Dispara a los barriles que están enfrente de la puerta para abrirla. Si necesitas un chaleco encontrarás uno en el almacén de la derecha.

Sigue tu camino de vuelta por el túnel pero esta vez atraviesa la verja del final y continúa hacia delante hasta el siguiente patio. Sube al tejado que está delante de ti y alcanza la ventana de tu derecha. Usa el escáner y encuentra al tercer sujeto.

Regresa por el túnel. Esta vez gira a la izquierda y atraviesa la otra verja. Corre al siguiente patio. Sigue por la calle de la izquierda y sube al borde de la ventana.



Es fácil identificar a los portadores con el Escáner. De paso úsalo para ver lo que hay tras una pared...



El camino está aquí. Dispara a los barriles y lo verás.



Sube a las cajas y usa la tubería, cruza el precipicio y activa el interruptor de energía.

objetivos: #40 LOCALIZA E IDENTIFICA A TRES PORTADORES DEL VIRUS #41 ENTRA EN EL ALMACÉN 76

OBJETIVO #40: LOCALIZA E IDENTIFICA A TRES PORTADORES DEL VIRUS

Baja por la escalera y llega a la habitación. Sal fuera al patio en dirección diagonal derecha. Entra a la habitación y encuentra el pasillo en la esquina trasera derecha. Sube a las cajas en el callejón y trepa hasta el tejado. La primera ventana que está a tu derecha es un buen lugar para eliminar desde lejos a los guardias que esperan dentro. Usa el escáner para encontrar al primer sujeto. Sal fuera al patio y dirígete a la izquierda. Continúa por el lado más alejado a la izquierda. Encuentra la zona de cadenas y accede al almacén de tu derecha. Entra a la pequeña tienda. Salta al segundo nivel y trepa por las cajas hasta el tejado. Cruza la viga y recoge las granadas. Salta entre los dos edificios y corre a la derecha. Elimina a todo el que esté en esta zona. Salta al suelo y usa el escáner. Encuentra al tercer sujeto.

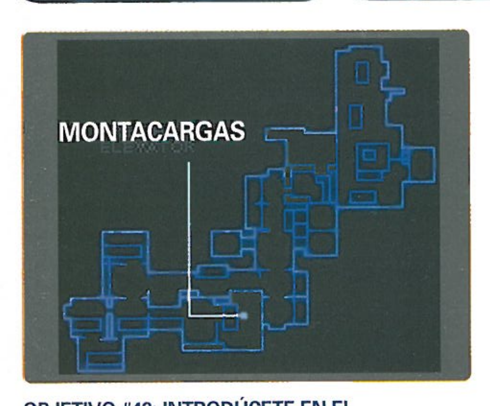
OBJETIVO #41: ENTRA EN EL ALMACÉN 76

Con cautela camina hacia abajo por el pasillo. Cuando este se raje manténte a la izquierda el máximo posible. ¿Parece fácil?, pues prepárate. Cuando llegues al área con los tanques no pares de moverte. Corre hasta la parte más lejana a la esquina izquierda y abre la puerta lo antes posible. Buen trabajo estás en el almacén 76.



Usa este puente para llegar al otro lado y recoge las granadas.

objetivos: #42 INTRODÚCETE EN EL MONTACARGAS

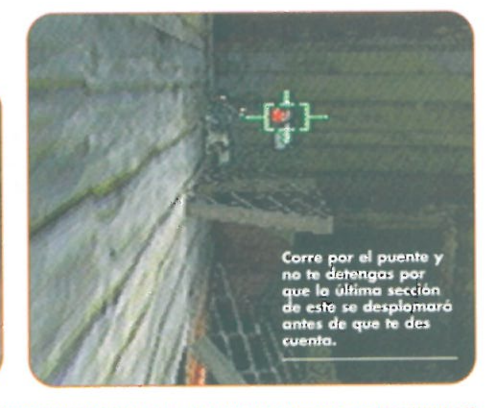


OBJETIVO #42: INTRODÚCETE EN EL MONTACARGAS

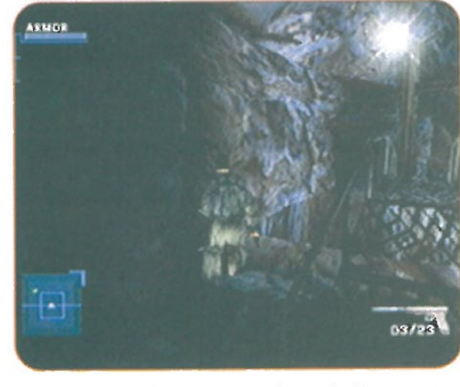
Muy bien, si no lo sabías te avisamos, con el escáner podrás ver donde están los enemigos al otro lado de las paredes. Esta técnica te será de gran utilidad en este nivel. Localiza a los terroristas antes de que tengan posibilidad de verte. Dispara al terrorista que está encima de las cajas. Sube hasta la parte superior y localiza el agujero en la pared de la derecha. Corre y rueda para pasar por ella. Ahora desciende y salta hasta el otro amasijo de cajas. ¿Ves el camino que estaba detrás tí?, bien, pues métete y prepara tus piernas para correr como en el infierno. Una vez estés seguro en el otro lado atraviesa la puerta próxima a los barriles. Sigue avanzando y cruza la puerta de la derecha. Corre hacia delante hasta que veas a un guarda corriendo en llamas. Tras pasarlo, sube a las cajas de la izquierda. Corre a la derecha y desciende. Dobla a la izquierda y salta arriba en la parte superior de las cajas localizadas a la derecha. Observa el agujero que hay en la pared de la izquierda y entra por él. Limpia la habitación, encuentra el bordillo y sube. Corre lo más rápido que puedas, el bordillo se resquebrajará. Sube a las cajas y encuentra el agujero del ascensor. Cuando lo hayas encontrado mira a tu izquierda y dispara al interruptor de llamada. Móntate en el ascensor y desciende.



Ten cuidado al caminar entre las llamas. Rueda si te ves en peligro y evitarás morir de golpe.



Para pasar por este agujero tendrás que rodar.



Corre por el puente y no te detengas por que la última sección de este se desplomará antes de que te des cuenta.

objetivos: #43 ENCUENTRA EL SILO DE LOS MISILES #44 DESACTIVAR LA SALA DE ENERGÍA PRINCIPAL

OBJETIVO #43: ENCUENTRA EL SILO DE LOS MISILES

Camina hasta el final del túnel y recibirás nuevas órdenes en este punto.

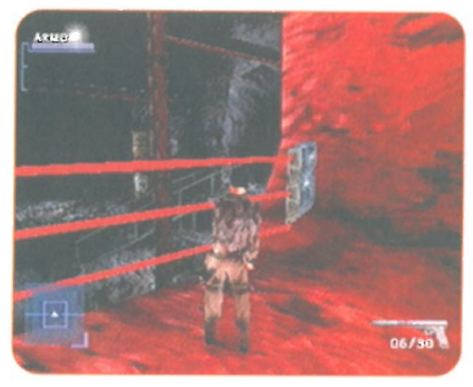
OBJETIVO #44: DESACTIVAR LA SALA DE ENERGÍA PRINCIPAL

Sube por el borde y corre dirección abajo por el túnel, cuando llegues al primer puente sube al otro túnel. Corre abajo hasta el final de este y encuentra la pila de cajas. Sube a estas y corre de nuevo hasta el final. Entra en la habitación y busca una Viga de hierro. Salta a las cajas y trepa hasta agarrarte a la barra. Deslízate por ella hasta llegar a la pequeña cueva. Usa la linterna para ver la caja con el lanzagranadas M-79. Desciende. Encuentra el otro grupo de cajas próximo a la rampa. Sube por ellas y desciende por el pasillo. Aquí está el transmisor de energía. Haz tu trabajo como buen agente y vuelve. Desciende y recoge todas las armas que soltaron los guardias que eliminaste. Ahora activa el ascensor desde el panel de control. Métete en el ascensor y desciende. Como habrás adivinado, corre dirección abajo hasta el final del túnel y activa el interruptor que llama al ascensor. Una vez estés en la parte superior del ascensor baja y gira 180 grados. Dirígete a la habitación de control de energía. Encuentra los tres paneles de control y actívalos.

Desciende por el puente que está tras el primer puente. Una vez más tendrás que llegar hasta el final del mismo.

CORTE DE LUZ

El objetivo sigue siendo el mismo del nivel anterior. Busca tranquilamente la trampilla situada en la parte central de la habitación. Salta hacia abajo usando la tubería y muévete con cuidado antes de llegar al túnel. Coge el visor nocturno, el rifle y el chaleco antibalas que hay al entrar al túnel. Arrástrate lentamente por el oscuro túnel y con tu rifle de visión nocturna elimina a los guardias. Tras acabar con ellos, que caminan juntos , procura actuar con cautela. Usa la linterna y encuentra la otra trampilla. Antes de descender por ella elimina al guardia que está esperando abajo. Otra vez, corre hasta el final, sube al ascensor y desde allí a las vigas de hierro. Tras matar a los dos guardias camina lentamente y elimina al otro. Usa la linterna y localiza el precipicio. Asegura tu posición de salto para caer justo en el borde de la izquierda. Sigue por el túnel, cruza el puente, baja hasta el final y ¡voila!, Has llegado al Silo.

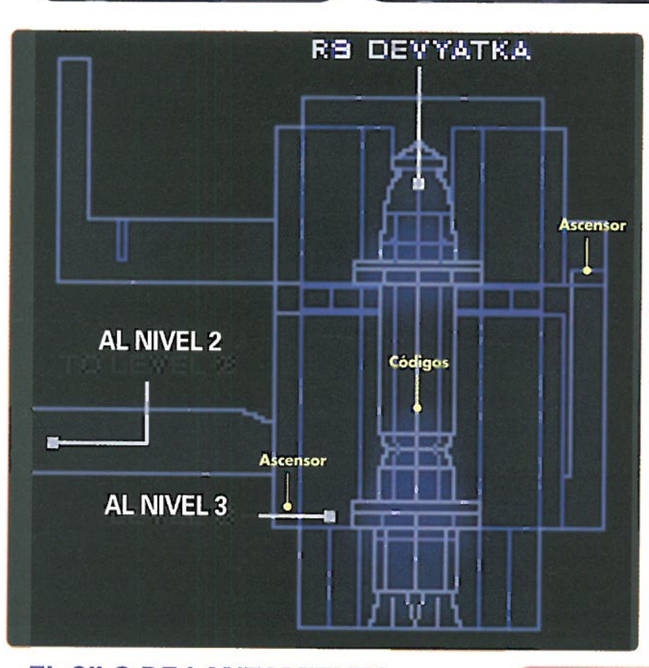


▲ **Accede a esta habitación y desactiva el interruptor que controla la energía de estos laser y activa la energía del ascensor. Es la única forma de sobrevivir.**



▲ **Abre la trampilla que está en medio de la habitación para descender al nivel inferior. Usa la visión en primera persona para localizar las tuberías que están debajo tuyo.**

objetivos: #45 RECUPERA LOS CÓDIGOS DE DESTRUCCIÓN DE LOS MISILES **#46** ACCEDE AL ORDENADOR CENTRAL DE CONTROL DE MISILES



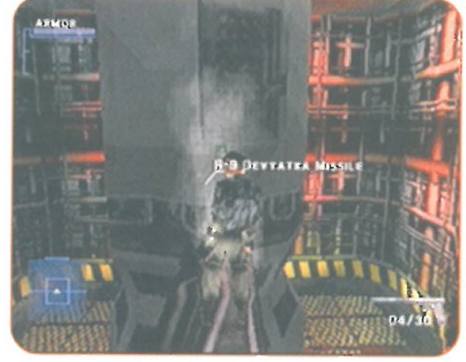
EL SILO DE LANZAMIENTO

OBJETIVO #45: RECUPERA LOS CÓDIGOS DE DESTRUCCIÓN DE LOS MISILES

Corre como si te fuera la vida en ello hasta el otro lado del ascensor. Recuerda, en este nivel una de las cosas más importantes es moverse aprovechando el tiempo al máximo. Activa el interruptor de llamada del ascensor. Sube al ascensor, desciende, sal corriendo hacia la derecha y activa el interruptor del ascensor que está localizado en el lado opuesto del silo. Continúa corriendo alrededor del misil. Encuentra el camino que lleva a la parte superior y trepa. Sube al siguiente nivel y camina hasta el misil. Recupera los códigos.



▲ **Mantente corriendo y disparando con el R1 activado. Tendrás una buena oportunidad de eliminarlo si te mantienes así. Activa el ascensor y sube al tercer nivel.**



▲ **Sube al misil y recoge los códigos de destrucción.**

OBJETIVO #46: ACCEDE AL ORDENADOR CENTRAL DE CONTROL DE MISILES

Vuelve corriendo al ascensor que usaste para bajar. Rueda bajo la puerta. Espera a que el misil sea lanzado. La puerta se abrirá cuando el misil se haya ido. Usa la plataforma de descenso al segundo nivel. Sigue el corredor que rodea el centro de mando. Dispara a los científicos y recoge la tarjeta de acceso. Entra a la habitación de los ordenadores. El ordenador principal está situado detrás del lado derecho de la habitación. Una vez hayas hecho esto Rhoemer aparecerá con su lanzagranadas. Tendrás que atravesar las ventanas donde probablemente queden algunos guardas y recoger las granadas de gas. Para eliminar a Rhoemer necesitarás lanzarle estas granadas hasta que palme. Vale, tío.. ¡Acabas de salvar al mundo!, bueno, con una pequeña ayuda por nuestra parte.



▲ **Tras el vídeo corre a la derecha y rueda por debajo de la puerta. Cuando el misil se haya ido esta se abrirá.**

Armamento: Para que sirven y cual es su uso

Seguramente nunca hayas tenido que meterte en una misión de camuflaje con combate a distancia, aun así no te preocupes, hemos puesto todos nuestros conocimientos para que aprendas a usar en Syphon Filter todas las tácticas antiterroristas que necesitas para el buen cumplimiento de tu misión. Al principio tendrás que practicar pero no te desesperes porque para eso estamos aquí, para ayudarte.

TÉCNICAS PARA LIMPIAR UNA HABITACIÓN

1. Conoce tu entorno. Manténte alerta intentando establecer donde pueden estar los posibles lugares en los que tus enemigos pueden estar ocultos.
2. Localiza a tus enemigos. Antes de meterte en una situación altamente peligrosa observa la habitación. Agáchate en la parte izquierda de la puerta y elige un arma con amplitud de visión, como la 9mm o la escopeta. Activa el modo en primera persona y pulsa R2, de esta forma podrás mirar lo que te espera en la habitación sin ser descubierto. Tras identificar la localización de los enemigos toma una decisión, ¿los elimino desde lejos?. Si no tienes balas o lo ves peligroso acércate

PISTOLA 9MM SILENCIADA

Una herramienta esencial para las situaciones tácticas. Silenciosa y precisa. Esta 9mm ofrece la velocidad de disparo necesaria para eliminar a los enemigos desde una distancia prudencial. Encontrarás montones de cargadores para este arma.

PISTOLA DE MANO .45

Esta pistola es devastadora. En algunos escenarios podrás atravesar el chaleco antibalas de los enemigos de un solo disparo. No hay mucha munición pero encontrarás la necesaria si la situación lo requiere.

PISTOLA AUTOMÁTICA G-18

Cuando el tiempo es lo importante usa este arma. Dispara decenas de balas por segundo y es muy precisa. Úsala sin contemplaciones y en un par de segundos habrás terminado con un cargador entero.

PISTOLA BIZ-2

Este es la herramienta perfecta para salir con vida de un enfrentamiento armado ya que debido al cargador de 66 balas no tendrás que perder el tiempo recargando. El problema es que no la encontrarás hasta que no llegues a las fases finales del juego.

PISTOLA HK-5

Una de las más rápidas lanzando balas. Usa este arma para limpiar una habitación llena de terroristas.

ESCOPETA

El problema de la escopeta es que dispararla es lento y costoso, pero ten por seguro que si disparas desde cerca no necesitarás más de un disparo para eliminar a tu contrincante. Es un arma idónea para cubrir una amplia zona de disparo.



ESCOPETA DE COMBATE

Es una versión más pequeña de la escopeta de antes. Las características son prácticamente las mismas aunque te costará mucho encontrar munición.



PK-102

Encontrarás decenas de ellas en el juego. Por lo visto es el arma de moda en los círculos terroristas. Cargador de gran capacidad, dispara a grandes distancias y se recarga sin problemas, un arma todo terreno.



M-16

Perfecta para usarla cuando sales corriendo de un punto a otro y quieres cubrir una amplia zona de terreno. Encontrarás bastante munición sin problemas.



RIFLE DE ASALTO K3G4

Úsalo cuando luches contra más de un enemigo. Dispara muy rápido y tiene mucha fuerza de impacto.



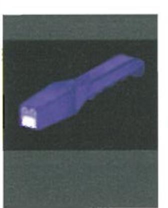
RIFLE

El zoom óptico es una de las opciones más interesantes y útiles. Usa el arma para eliminar objetivos a gran distancia.



RIFLE DE VISIÓN NOCTURNA

Igual que el anterior excepto que te permitirá visualizar a los enemigos en la oscuridad.



TASER

Esta es una de las armas más impresionantes que hemos visto en un juego desde hace tiempo. Tiene un rango sorprendente y puede hacer mucho daño o hacer que tus enemigos salgan en llamas...

sigilosamente y disparales en la cabeza (es el único sitio que los elimina de un golpe).
3. Tranquilo. Tómate tu tiempo. Este juego tiene niveles tremendamente grandes con lo cual te recomendamos que pienses antes de actuar. En muchas ocasiones caminar lentamente es la mejor forma de pasar desapercibido y no llamar la atención de tus enemigos.

ADELÁNTATE A ELLOS

1. Si fallas algún objetivo usa el tiempo (el tiempo que tendrás mientras te dice que has fallado un objetivo) y corre todo lo lejos que puedas en el nivel hasta que empiece de nuevo. De esta manera podrás saber que otros problemas te esperan más adelante y te ahorrarás el mal trago de volver a empezar el nivel.
2. Utiliza tu entorno. Dispara a los candelabros u objetos móviles que pueden dejar noqueados a los guardias que estén por la zona. Dispara a los interruptores a los que no puedas acceder a pie y recuerda eliminar las luces de la zona para poder crear sombras en las que ocultarte.
3. Vigila la munición. No hay nada peor que planear un ataque durante una hora para darse cuenta que a uno no le quedan balas en la recámara con las que despachar a los dichosos guardas.

ARMAS

Raramente nos quedaremos sin munición o sin el arma indicada para cada misión. Cada arma "esencial" (sin la cual no podrás terminar la misión) suele estar próxima la zona que lo requiere, aunque eso no significa que sea fácil encontrarlas.



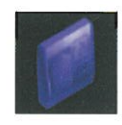
GRANADA

Una vía rápida y efectiva de eliminar varios objetivos a la vez (sobre todo si están cerca unos de otros). Recibirás un buen número de ellas a lo largo del juego pero ten mucho cuidado de no malgastarlas. Mantente alejado de la onda expansiva o no habrá nada que te proteja de una muerte segura.



GRANADA DE GAS

Una forma excelente de eliminar a los guardias que llevan protección. No hace tanto daño como las granadas normales pero es ampliamente efectiva.



EXPLOSIVO C4

El uso del C4 es obvio. No esperes encontrarlo si no forma parte de tu objetivo.



LANZAGRANADAS M-79

No es raro que esta sea una de las armas más devastadoras. Recuerda almacenar algo de munición para las situaciones peligrosas o te llevarás más de un susto.



ESCÁNER VIRAL

No conseguirás este objeto hasta que llegues a los almacenes. Lo bueno es que su utilidad va más allá de la simple búsqueda de virus. Acércate a la pared de una habitación contigua y podrás ver lo que hay al otro lado.



LINTERNA

Nada mejor que tener una linterna infinita para poder localizar lo que esconde la oscuridad. La tendrás desde el principio.

CHALECO

Intenta no perder el chaleco en ningún momento o estarás totalmente indefenso ante un disparo (no aguantarás más de uno). Intenta apuntar en la cabeza de los enemigos y podrás quedarte con sus chalecos antibalas...

TARJETA LLAVE

Solo las encontrarás en caso de ser necesario y siempre las llevan los enemigos. Para quitárselas tendrás que eliminarlos.

VACUNA ANTIGEN

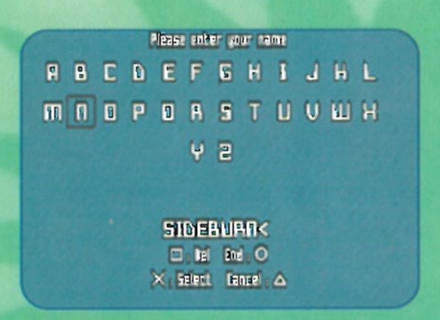
Una este Antigen como "cura" para los sujetos que han sido expuestos a tests víricos. Solo será útil en zonas determinadas. Lo recibirás de forma automática cuando sea oportuno.

TRUCOS

GRAND THEFT AUTO: LONDRES

Al igual que en el Grand Theft Auto original el nuevo pack de expansión GTA Londres comparte algunas cosas. Para introducir los trucos selecciona un personaje y elige la opción de cambiar de nombre. Los efectos los verás al empezar la partida. Ten en cuenta que algunos de los trucos sirven para poder usar varios efectos a la vez.

Nombre	Efecto
HAROLDHAND	Imagen de loro, todos los niveles, todas las armas, salir de la cárcel, armadura, coordenadas, 9999990 puntos, multiplicador x5, sin policías, 99 vidas.
GETCARTER	Todos los niveles, armas, salir de la cárcel, armadura, coordenadas, multiplicador x5, 99 vidas.
TOOLEDUP	Todas las armas..
FREEMANS	Todos los niveles, armas, salir de la cárcel, armadura, multiplicador x5.
DONTMESS	Todas las armas, salir de la cárcel, armadura.
SORTED	Todos los niveles, armas infinitas, salir de la cárcel, armadura.
RAZZLE	Todos los niveles
READERWIFE	Todos los niveles
MAYFAIR	Niveles de Londres 1 y 2
PENTHOUSE	Niveles de Londres 1 al 3
SIDEBURN	Multiplicador x5
MCVICAR	99 vidas
BIGBEN	9.999.990 puntos
SWEENEY	Coordenadas
OLDBILL	El más buscado
GRASS	Sin policías



Accede a la pantalla de selección de personaje y cámbiale el nombre por una de las palabras de esta lista.



Cuando introduzcas HARLODLAND como nombre podrás elegir la imagen de un loro como la de tu personaje.

Rampage 2: Universal Tour

MENÚ SECRETO

A pesar de que en muchas ocasiones acabarás algo "rayado" de tanto machacar edificios, si tienes un amigo y ganas de pasarlo bien (lo del amigo va por que es la mejor forma de jugar a este título) usa el útil menú de trucos que te abrirá este truco. Con él podrás ponerte 100 vidas, ajustar el nivel de daño y lo más interesante, ver los vídeos del juego (muy recomendable el de las noticias marcianas).

Accede al menú de Password e introduce la palabra BVGGY y al volver al menú verás una nueva opción llamada "Cheats"



Tras introducir la Password verás esta nueva opción de cheats.





Desde el menú de opciones puedes ajustar muchas opciones al igual que seleccionar el nivel que quieres destruir.



Accederás a esta pantalla desde el menú de opciones. Tras introducir el código el juego te llevará directamente al menú principal.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE



▲ Ve a la pantalla de introducción de nombre e introduce este código.



▲ Tras activar el código podrás elegir todos los modelos del mismo coche en el modo persecución.

CUALQUIER COCHE DE POLICÍA

Los coches de policía en Need for Speed: Road Challenge son diferentes dependiendo la ciudad en la que estés conduciendo, pero si usas el código que te mostramos a continuación podrás elegir cualquier coche de policía (ya sea el verde alemán o el típico coche patrulla americano) sin ninguna limitación.

Ve a la pantalla donde introduces tu nombre de jugador (el que aparece reflejado en la matrícula) y pon NFS PD (Observa que hay un espacio después de NFS). El truco no tiene mayor utilidad que permitirte elegir el modelo de coche que prefieras.

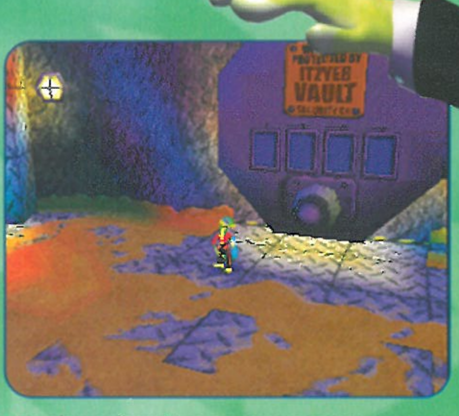


Gex 3

LA LISTA DEFINITIVA DE TRUCOS

Siguiendo la gran lista de trucos que os proporcionamos en los últimos dos números hemos conseguido nuevos códigos con los que hacer más divertida esta aventura tan verde. Para introducirlos tendrás que avanzar algo en el juego, más concretamente deberás llegar a la Caja fuerte de Gex dentro de la Caverna de Gex, la cual solo se abrirá al conseguir los cuatro secretos del nivel secreto.

Efecto	Código
Diez Vidas	□, X, ○, ○,△, □
Una Vida	△, ○, Estrella,□, □, X
Invencibilidad	□, Estrella,△,□,△, Diamante
Jugar siendo Alfred	□, X,△, □, Estrella, Estrella
Jugar siendo Cuz	□, Diamante,,□, □,△, Diamante
Jugar siendo Rex	□, Estrella, Estrella,□,△,△
Vídeo Gex 1	○,△,□, Estrella, Diamante, Estrella
Vídeo Gex 2	X, Diamante, Estrella,△,△,○
Vídeo Gex 3	Diamante, Estrella, □, X,△, ○
Menú de Videos	Estrella, X, X,○,□,△
Iconos	□, Diamante,△,△, Estrella, Diamante
Selección de nivel	□, ○,○,△, X, X
Línea	□, △, X, Estrella, □, X
Menú de Trucos	□,□, Diamante, ○, X, X



▲ Desafortunadamente no conocemos ningún truco por el momento para poder acceder a la Caja Fuerte sin tener que hacerlo tu mismo. Tendrás que jugar mucho para encontrar los cuatro objetos del nivel secreto.

KURUSHI FINAL

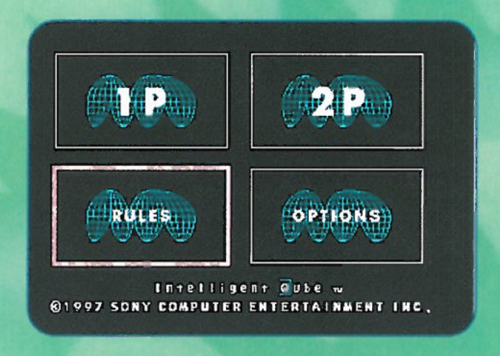
JUEGA CON LAS DEMOS DE LAS REGLAS

Si hay algo que nos ha sorprendido es el hecho de encontrar trucos para este título tan complicado. Una vez lo introduzcas podrás manejar al personaje dentro de las demos de la opción Reglas. Las últimas dos demos representan las últimas pantallas del juego, con lo cual podrás practicar en ellas sin miedo a perder todas las vidas que te quedan para terminar con éxito este juego tan extraño.

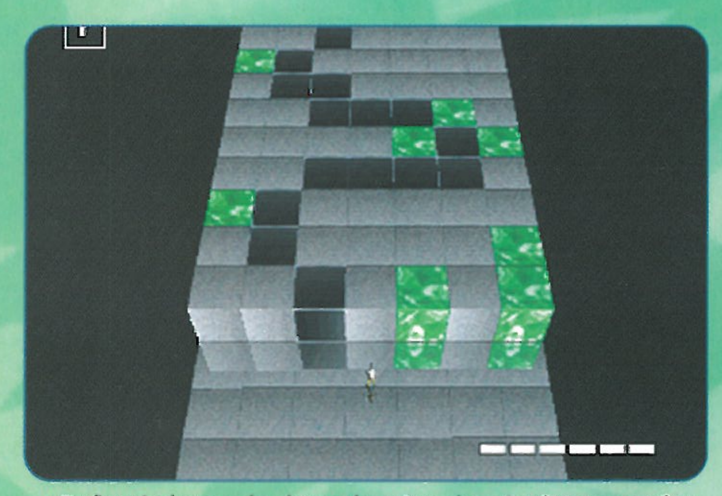
Selecciona Reglas desde el menú principal, selecciona cualquiera de los escenarios de entrenamiento y pulsa L1+R2 y aprieta X.



▲ Normalmente cuando eliges una opción del menú de Reglas te aparece el nivel y empieza a funcionar automáticamente, pero si has introducido el truco tendrás la posibilidad de ser tu quien controle la demostración para ganar práctica sin perder vidas.



▲ Las demos que te enseñan a jugar están incluidas en el menú de Reglas.



▲ Por fin serás el protagonista de estas demos tan curiosas. Prepárate para practicar durante horas y horas antes de completar las dos fases finales del juego.



MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

OPCIÓN EX SECRETA

En pasados números os mostramos como acceder a algunos de los personajes secretos, pero ¿sabías que hay un menú oculto que te da mayor control sobre el juego?. Su nombre es EX Option y una vez abierta te permitirá ajustar una lucha contra la máquina o hacer que la máquina luche contra ella misma. También podrás ajustar el Hyper Combo al máximo con un simple ajuste de la recuperación de vida. Para acceder a este menú pon el cursor sobre Option y pulsa rápidamente R1, Círculo, izquierda, triángulo, triángulo. Es muy importante que lo hagas a toda velocidad o no funcionará.

▲ Pon el cursor sobre Options antes de introducir la combinación de botones. Recuerda tendrás que ser tan rápido como Spiderman.

▲ Si lo has hecho bien aparecerás directamente en el menú secreto EX. Cada vez que quieras entrar tendrás que introducir el truco desde el menú principal.

TRIPE PLAY 2000

MÁS CÓDIGOS

En el número anterior os mostramos algunos códigos para este juego de baseball, lo que no sabíamos es que en el cajón de los trucos se quedaron cosas colgadas.

EL MEJOR EQUIPO EA

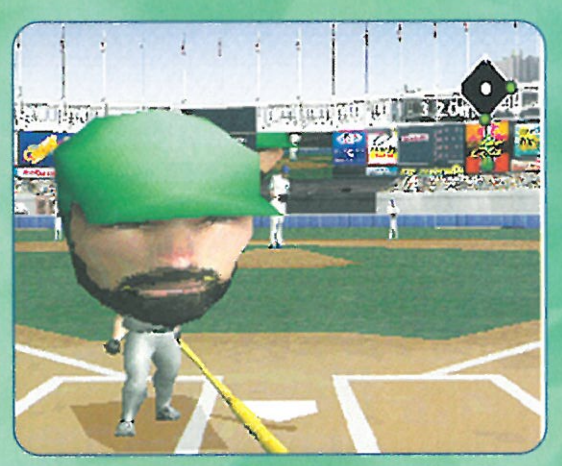
Al igual que en la mayoría de juegos de deportes de la casa EA Sports (con excepción tal vez de Fifa) en este juego de baseball podremos manejar al "EA Dream Team". Lo más llamativo de este equipo es que algunos personajes tienen una cabeza enorme, otros son gigantes, etc.

Para introducir el código accede a una partida de un jugador "Single Player" y cuando llegues a la pantalla de selección de equipo pulsa izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha. Un sonido te confirmará que el código está activado y verás como el logotipo de EA Sports aparece presentando a su equipo.

COMENTARISTA

Uno de los trucos más curiosos consiste en la posibilidad de seleccionar el tipo de dialogo que hace el comentarista. Pulsa L1 + L2 + R1 + R2 seguido de las combinaciones que os mostramos a continuación.

Efecto	Código
Comentario Histórico	↑ △ ← ○
Trivial	↓ X → ○
El tiempo	X ↓ △ ↑
Información del bateador	← □ ↑ △ (Solo afectará a algunos personajes en específico)



▲ Este es uno de los jugadores cabezones que nunca faltan el los buenos juegos. Lo más divertido es ver como este colega sale corriendo y se lanza a por las bolas.



▲ Cada miembro del "EA Dream Team" tiene alguna característica especial. Espera parece como si jugase con el pijama puesto.



▲ Uno de esos jugadores que todo equipo debería tener. Con su gran bate siempre realiza home runs. Seguramente se entienda bastante bien con las señoritas...



▲ Introduce el código en la pantalla de selección de equipo en el modo un jugador.



▲ Este tío es uno de los más grandes de todos los tiempos, y no lo decimos por su fama sino por su tamaño. Hay tortas para entrar al autobús cuando se va a casa...



Sabemos que la dificultad que conlleva resolver todos y cada uno de los niveles de esta estupenda aventura de Infogrames es en algunos casos demasiado elevada, por esta razón y para aquellos que desean saltarse algún que otro nivel, hemos recopilado tres trucos con los que os convertiréis en unos auténticos destripa-juegos.

Todos los trucos se introducen en la pantalla de selección de tiempo, ya sabéis el lugar desde el que Bugs selecciona la era a la que viaja.

ACCESO A TODOS LOS NIVELES

Mantén pulsado L2 + R1 y aprieta a continuación X, □, R2, L1, ○, X, □, □, □

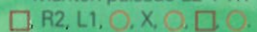
ZANAHORIAS AL MÁXIMO

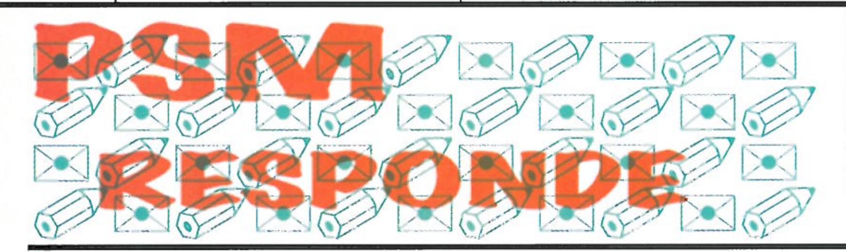
Mantén pulsado L2 + R1 y aprieta a continuación X, □, R2, L1, ○, X, □, □, ○.

EL ¿FINAL DEL JUEGO?

Solo en el caso que acabes desesperado y no sepas como terminar el juego usa este truco.

Mantén pulsado L2 + R1 y aprieta a continuación X,


□, R2, L1, ○, X, ○, □, ○.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 1. Madrid.
Tío Alberto y Tío Sebas.

O.T.G.

Hola, somos la O.T.G. (Organización de Trucos y Guías), especializados en todos los juegos del mercado, en especial en Final Fantasy VII. Somos unas 40 personas en Tenerife y unos 20 en la península, tenemos más de 2000 trucos y unas 150 guías. Si quieres pedir o darnos algún truco, envíanos una carta a:

C/ Antonio López Bl.22 7º B
Urb. Miramar
38010 Santa Cruz de Tenerife

Dada la enorme cantidad de cartas y peticiones que recibimos cada mes pidiendo más y más cosas sobre Final Fantasy VII y debido a la imposibilidad de contestar a todas en esta sección queremos aprovechar y agradecer la ayuda que nos han ofrecido estos amigos de Tenerife. Gracias tíos.

INCENDIO EN PLAYSTATION
Antonio Sanz
Santa Cruz de Tenerife

Me llamo Antonio y tengo 13 años. Lo primero felicitaros por esta revista y lo segundo publicadme, publicadme, publicadme, bueno a mi no, a la carta.

Bueno, bueno, si te pones así, te publicaremos. Hala, ya está.

Tengo un amigo desesperado por comprarse la Play, pero no sabe si esperarse a la segunda o comprársela ya. ¿Qué es mejor? ¿Cuánto costará la PSX 2?

Hombre, si tu amigo quiere estar sin consola algo mas de un año, que es lo que falta para que salga la 2, allá él. Yo desde luego no me perdería los juegazos que van a salir para la primera este otoño-invierno, ya sabes, FFVIII, Gran Turismo 2, R.E. Némesis, Dino Crisis etc. Además hay que tener en cuenta que todos funcionarán también en la 2, dado que serán compatibles y además el hecho de que vaya a salir la nueva no quiere decir que dejen de publicar juegos para la primera, al menos de momento.

Hace un tiempo me compré Crash Bandicoot 3 en una tienda dudosa porque salía más barato. El fin de semana pasado empezó a salir humo y el juego se rompió. A la Play no le pasó nada, pero al juego... ¿Qué debo hacer en estos casos? Es que no me lo han querido cambiar.

Lo primero que tienes que hacer es no comprar juegos ni nada en tiendas dudosas, si no, mira lo que le ha pasado al amigo de la carta del mes. Con respecto a lo del humo, dudo mucho que sea por el juego, vamos no es que lo dude, es que es imposible a no ser que le pegues fuego al CD. El problema, seguramente, sea de la consola y aunque te parezca que no, es posible que se haya

Para P. Valderrama:
¿Decías algo de si no sé dibujar?
NIMUE'99

dañado algo interno debido a un sobrecalentamiento, un corto o que sé yo. Lo mejor que puedes hacer es llamar al servicio técnico de la Play. Ellos te dirán mejor que es lo que tienes que hacer. El tfno. es: 902 102 102

¿Sirven el Mad Catz y el Access Race compact con Gran Turismo, Colin Mc Rae, NFS IV y Moto Racer?

El Mad Catz sí, el Access no lo hemos probado todavía aunque imagino que también. De todas formas lo mejor es que lo preguntes en la tienda donde lo vayas a comprar, eso sí, procura que no sea otra tienda dudosa; a veces lo barato sale caro.

¿Hay trucos para Constructor?

Haberlos, haylos. Tenemos en cuenta tu petición y en breve los publicaremos.

¿Me pongo el chip? Todos me dicen que sí, que es una ganga, pero leí la carta de un chico que os escribió y tengo miedo a que se me estropee.

Bueno, ya conoces nuestra postura con respecto al chip y no vamos a estar repitiéndolo en todos los números, cada uno es muy libre de hacer lo que le dé la real gana. Después de leer los casos de otros lectores, toma la decisión tu mismo.

¿Saldrá PC fútbol para play?

No lo creo. Es posible que salga algo parecido de la mano de EA Sports, aunque no está confirmado todavía.

Ordéname estos juegos de mejor a peor.

A la orden, aquí los tienes ordenados:
Metal Gear Solid, Driver, Syphon Filter, Populous y Warzone.

Hasta otra, chicharrero.



OPINIONES
Alejandro Cabanes y el Grupo Viciaos
Vinaroz (Castellón)

Somos un grupo de maniacos de nuestra querida Play, muchos de nosotros compramos cada mes vuestra revista, ya que la consideramos de las mejores que se pueden encontrar en el mercado actualmente. Creemos que las secciones están muy equilibradas y son de excelente calidad, pero también encontramos algunos fallos que nos gustaría que corrigierais, porque para ser la mejor revista (nos gustaría que así fuera) tenéis que tener en cuenta la opinión de los lectores.

Una de nuestras secciones favoritas es PSM Responde, porque como ya he dicho, somos un grupo y por eso nos interesa la opinión de otros playmaníacos de nuestro país. No obstante, últimamente vemos una reducción de las opiniones de otros chavales y un aumento de cómics estúpidos de una tal Nimúe. A lo mejor os parece un poco duro, pero tenemos entre 13 y 16 años (seguramente un porcentaje elevado de compradores están sobre estas edades) y preferimos leer más cartas de playmaníacos que una página, o más, malgastadas con las fantasías estúpidas que tiene Nimúe con Squall. Os seguimos desde el número uno y hemos observado que muchas de sus frases no tienen nada que ver con el mundo de Playstation. Lamentamos decirlo pero consideramos que este tipo de cosas son las que desfavorecen vuestra estupenda revista. Nos gustaría que publicaseis esta carta porque seguro que muchos lectores tendrán la misma opinión. ¡Amigos, si opináis igual que nosotros no os cortéis; escribid, juntos podemos hacer esta revista mucho mejor!

Esta carta no la escribimos con mala intención, sino para hacer perfecta esta revista. Larga vida a PSM.

Como decimos en el sumario de la revista, esta es vuestra sección; por eso aquí tienen cabida todas las opiniones y sugerencias que nos hacéis, las cuales procuramos atender para hacer la PSM más al gusto de todos. Precisamente por eso el cómic de Nimúe se ha estado publicando, porque aunque a vosotros no os guste (opinión que respeto) hay mucha gente a la que sí le gusta. Comprended que es muy difícil complacer los gustos de todos a pesar de que ponemos el máximo empeño para que así sea. Por cierto, ya que tocamos el tema del cómic de Nimúe debo deciros que de momento se deja de publicar porque nuestra compañera Patricia (que así es como se llama Nimúe) se va a vivir a los USA y su colaboración con esta revista a partir de ahora será como corresponsal en aquellas tierras. Gracias Patri, esperamos tus noticias desde Yankilandia.



TOMB RAIDER IV
Juan José Madrid
Fuenlabrada (Madrid)

Hola ¿Qué tal consoleros-as? Lo primero es daros las gracias por el adhesivo para la consola que regalasteis con el número 5, me ha quedado muy chula la Play.

¿A que mola? La de la redacción también nos ha quedado guapa. Intentaremos volver a regalar alguno mas, porque como sabéis se pueden quitar y poner sin dejar la consola pringosa. ¡Es que somos la caña! (Modesto baja que suben los de PSM)

¿Qué juegos saldrán para PSX de rol y traducidos al español?

Aparte de FF VIII, tendréis Legend of Legaia muy pronto y que a nosotros nos ha gustado bastante.

¿Cuándo saldrá FF VIII? ¿Cuántos CD's tendrá? ¿Cuánto costará?

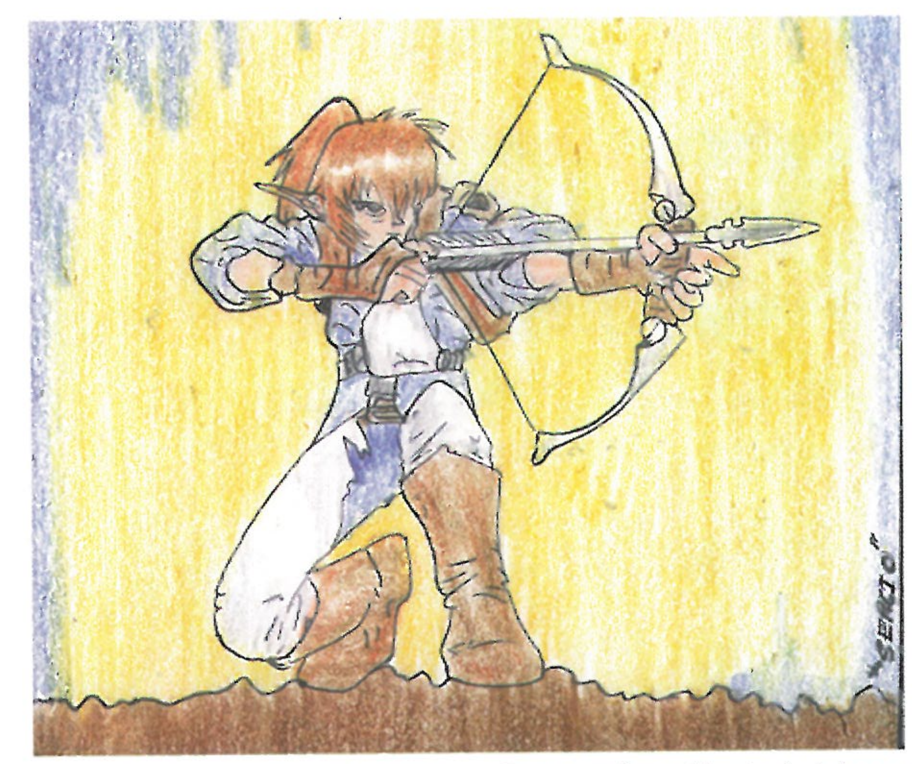
Si no se retrasa, en octubre. Tendrá 4 CD's y el precio no lo sabemos todavía aunque estará entre las 7000 y las 8000 pelas.

¿Saldrá Broken Sword 3 o Disc World 3?

Por lo que sabemos debería de haber salido o estar a punto de salir Discworld Noir cuando leas estas líneas.

Por último quería saber si saldrá Tomb Raider IV o algún juego de Indiana Jones.

Sobre TR IV puedes saber algo en este mismo número, en la sección Monitor. Del tío Indy, saldrá uno llamado Indiana Jones and the Infernal Machine aunque todavía no sabemos fechas.



ESCLAVO DE LA PSX
Sergio González
Móstoles (Madrid)

Oh gran señor todopoderoso, creador de todo lo visible y lo invisible, sabedor de todos los enigmas consoleros del planeta. Por el poder de la gris yo invoco tu omnipotente presencia ante la humilde mirada de un esclavo de la PSX, vuestro servidor Sergio.

Oh gran Sergio, chaman de chamanes, gurú sacerdotiso de la cofradía de los dedos hinchados de tanto apretar al santo pad; tus plegarias han sido escuchadas y me beneplace contestarlas inundando tu humilde cerebro (cuidado no te ahoges) con el fluido de la sabiduría consolera. Amén. (Joé que rayada)

¿Sabéis de algún juego de simulación aérea que valga la pena?

Hombre, de simulación pura y dura no hay ninguno. Lo que más se le acerca es Wing Over 2 (ver PSM nº 4) aunque no es ninguna maravilla. Ace Combat 2 es muy bueno y la tercera parte, Ace Combat 3 Electrosphere va a ser el no va más de los juegos de aviones, palabra del todopoderoso.



Una duda, tengo 11000 pelas y no sé si comprarme Metal Gear Solid o esperarme al Final Fantasy VIII.

Cómprate el Metal Gear y luego el FF VIII cuando salga, en serio, ambos son imprescindibles.

Sobre el nuevo sistema de Sony, ¿Se podrán ver películas en DVD? ¿Se podrá conectar a Internet la nueva consola, ya que he oído que va a tener módem?

Ninguna de las dos cosas está confirmada, aunque creemos que posteriormente se ponga a la venta algún periférico que permita lo de ver las pelis en DVD y el módem; pero esto son sólo suposiciones nuestras.

¿Sabéis alguna dirección en Internet para conseguir trucos?

Sí, la del tío Sebas, apunta: www.onez.com

¿Para qué juegos está destinado especialmente el Pocketstation?

Pues no está especialmente diseñado para ninguno en especial y sí para todos los que incluyan esa opción en su programación. Nosotros lo vemos muy útil sobre todo en juegos de lucha y rol, para desarrollar los personajes y en los de conducción para personalizar las preparaciones de los coches, pero insisto todo depende de si los programadores lo incluyen como opción en el juego.

¿Habrá una segunda parte de Metal Gear Solid?

Sí, ya se está haciendo. De momento podrás tener dentro de muy poco Metal Gear Tactics,





LA CARTA DEL MES

OJO CON LAS TIENDAS DUDOSAS

Hemos extraído de una carta que nos enviaba nuestro lector y amigo Domingo Fco. Puerta, de Madrid, este caso de fraude con el fin de advertiros que tengáis cuidado donde dejáis vuestra Play o sobre donde compráis vuestros juegos, ya que las consecuencias pueden ser fatales, si no, leed lo que pasó:

"Un amigo mío llamado Eduardo fue a poner el chip en la Play a una tienda pirata y el dueño de ésta le dijo que lo tendría puesto al día siguiente. Ese día fuimos y nuestra sorpresa fue que la tienda estaba cerrada con el letrero de SE VENDE en el cierre. Mi amigo se ha quedado sin consola. ¿Hay algún modo de recuperarla? Yo creo que le han estafado pero el se niega a reconocerlo".

Pues querido amigo, creo que Eduardo se ha quedado sin chip y sin consola. De todas formas nuestro consejo es que vayáis a comisaria y lo denunciéis, aunque lo más seguro es que al "pollo" ese ya no le pille ni el FBI. En serio, tener mucho cuidado que los bucaneros de la informática son muy listos y se las saben todas, no seáis pardillos.

que es una especie de Director's cut de MGS (En la sección Monitor de este número tienes más detalles).

Un saludo de vuestro fiel seguidor de esta revista y de vuestro fantástico programa de radio "La Noche más Loca.

Pues nada, recibe otro saludo de este fiel "respondedor de cartas".

CONSOLERAS AL PODER
Ar. Manguika
Madrid

Hola, soy una chica de 16 años muy preocupada por la escasez de "consoleras" que aparecen en vuestra revista. Por eso he decidido animarme y mandaros esta carta junto con un dibujo que me he "currao" mucho para que me lo publiquéis.

Pues estamos completamente de acuerdo contigo y desde aquí queremos animar a todas las consoleras a que escriban, que ya va siendo hora de que las chicas también tengan voz y voto en esta revista.

Si tengo Dead or Alive y Tekken 3, ¿Os compraríais algún juego mas de lucha? Si es así, ¿Cuál es mejor, Bloody Roar 2, Soulblade o Evil Zone?

Rotundamente Soulblade. No puede faltar en tu colección. Además está en la gama Platinum, así que aprovecha.

¿Se sabe si va a salir aquí el Dance Dance Revolution? ¿Saldría con la alfombrilla de baile al igual que en Japón?

Pues si que va a salir, al igual que el Beatmania, según lo que nos dijeron los de Konami, y con los periféricos correspondientes. Buenas noticias.

¿Qué pasa con Ehrgeiz? ¿Saldrá aquí de una vez por todas?

Sigue siendo una incógnita. Como sabrás Squaresoft ha abierto una sede en Liverpool para

Esp° 99

SCORPION
MORTAL
KOMBAT


SOUL REAVER.
BY =
-ÄNAKIN-
-99-
dedicado a:
PSM y
Nimué
-ÄNAKIN-
-99-

la distribución de sus productos en Europa. Algunos de ellos como Final Fantasy o Chocobo van a ser distribuidos en España por Sony. Lo que no creemos es que ahora lancen aquí juegos tan "antiguos" como Ehrgeiz o Parasite Eve. Apostamos mas por el lanzamiento de sus segundas partes; lo que no sabemos es si lo harán para la actual consola o para la Play 2.

DJ´KAPO
Jesús Muñoz
Fuenlabrada (Madrid)

Hola colegas de PSM. Soy Jesús alias Dj´Kapo, tengo 16 años y una cosa: "Yo también escucho La Noche Más Loca en Top Radio". Tengo vuestra revista desde el nº 1 y la verdad es que es muy buena. En fin, vamos a por las preguntas:

Tengo la Playstation desde navidades y, a pesar de vuestras guías de juegos, no sé cuál comprarme. ¿Cuál me recomendaríais? Me gustan los de coches, fútbol y aventuras, pero sobre todo los de miedo.

Pues tío, te gustan casi todas las clases de juegos. Bueno, vamos a ver; de coches: Driver, de fútbol: FIFA 99, de aventuras: Metal Gear Solid o Syphon Filter y de miedo: cualquiera de los Resident o Silent Hill.

¿Es mejor Silent Hill que Resident Evil I y II?

Es tan bueno como ellos.

En el nº 4 de la revista un chaval pregunta si es mejor NFS Road Challenge que Ridge Racer Type 4. Para mí, y es mi opinión, NFS no es mejor, aunque creo que sí es más entretenido. Lo que no me gusta del RRT4 es la forma de juego: "Que si en esta carrera como mínimo tercero, que si en esta segundo, que si primero". Eso es lo único que no me gusta, por lo demás creo que el juego está muy bien. No penséis que quiero criticarlo, ni mucho menos, sólo daba mi opinión.

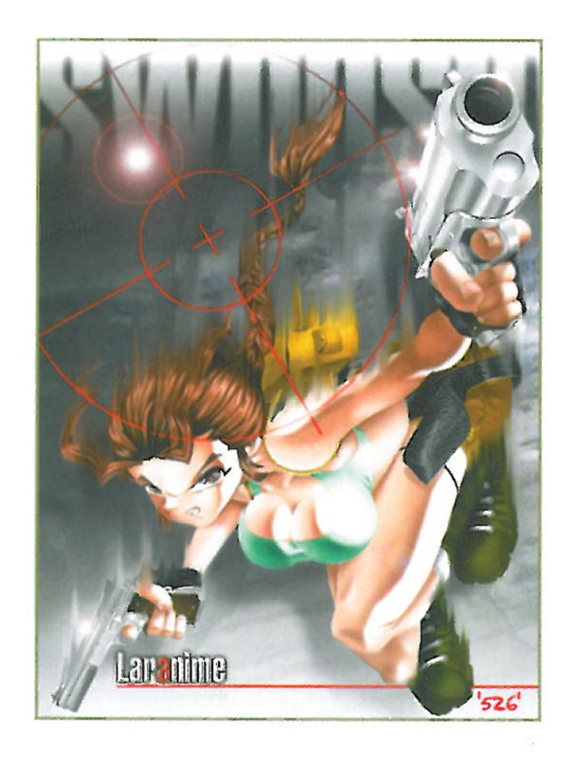
Y aunque quisieras criticarlo no pasaría nada. Aquí cada uno piensa como quiere y respetamos la opinión de todos, la tuya incluida. No os

Galeria de


FINAL FANTASY VIII


HOLA CARI
¿ESAS FLORES SON PARA MI?
TO MY LOVE
PONY


3/99
Karin


Laranime
'526'


VENGA JUEGA CONMIGO
¡NO! ¡NO! CONMIGO
AYU DA

cortéis de enviar críticas sobre lo que consideréis que las merece; eso sí, es importante que las razonéis porque si no pasarían de crítica a insulto, y eso es algo que nunca publicaremos en esta revista.

Por lo que he visto en la revista, creo que Syphon Filter va a ser mejor que Metal Gear Solid, cosa que va a ser muy difícil, ¿no?

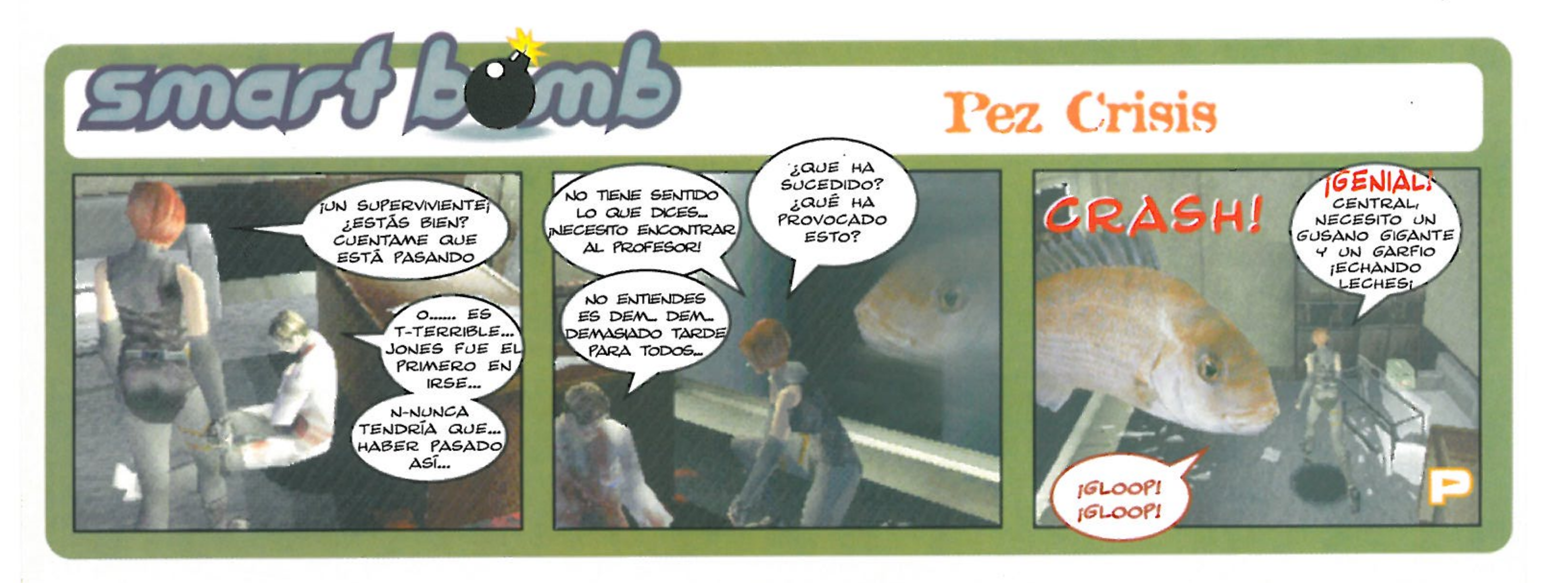
No creo que sea mejor ni peor. Es diferente y te puedo asegurar que es tan bueno como Metal Gear. Te recomiendo que le eches un vistazo, es muy adictivo y su sistema de juego y de armas te va a encantar.

La portada del nº 3 fue la caña. Enhorabuena.

Gracias. Espero que la de este número te guste también.

Solo quiero apoyaros para que hagáis que PSM dure muchísimos años y también para que nadie se ponga el chip multisistema, porque nos hacen una faena a los que no lo tenemos y jo... (taco) a los creadores que se tiran mucho tiempo haciendo un juego para que un tío se dedique a piratearlos co...(taco). Lo siento por los tacos, es que estoy indignado.

Esperemos que nos dure mucho la PSM, depende de vosotros. Te agradecemos tus palabras de apoyo. No te indignes, la mejor manera de luchar contra los piratas es ignorarles.



COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



Nº. 1



Nº. 2



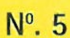
Nº. 3





Nº. 4




Nº. 5



Nº. 6



Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P. .... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐/☐

(indica caducidad:...........................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM, MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

¡SUSCRÍBETE!

Remite el boletín adjunto
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

- ☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
- ☐ **Tarjeta de crédito**
- ☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

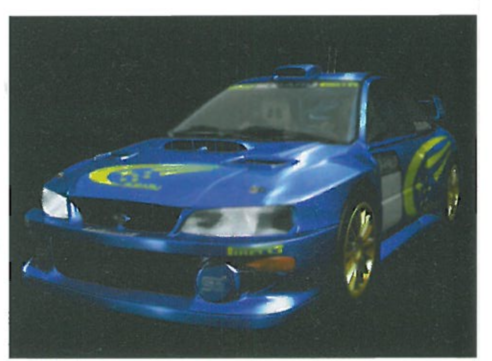
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)







PUNTUACIÓN FINAL:





PARTICIPA CON PSM E INFOGRAMES
EN EL SORTEO DE 10 JUEGOS
V-RALLY 2 PARA PLAYSTATION









¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.



Alundra 7

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III



Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II



Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos) 6

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo

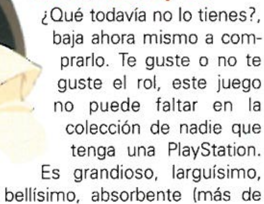


Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos.

El quinto Elemento



Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.



Final Fantasy VII 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Granstream Saga



Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

Legacy of Kain



Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Men in Black (Hombres de Negro) 3

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

Metal Gear Solid 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Nightmare Creatures



Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

ODT



Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tenchu 8

A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida



de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Resident Evil 9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Direc-tors Cut 9,5

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II 9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

Siphon Filter 9

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

Tomb Raider 9

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

Beat'em up (o juegos de lucha)

Bloodlines 6

Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Bushido Blade 8

El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Cardinal Sin 6

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

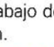
Dead or Alive 9.5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.



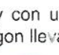
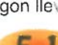
Dragon Ball Final Bout 6

Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

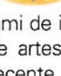


Figting Force 6

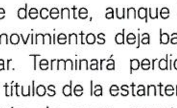
¿Os acordáis del clásico Double Dragon de las recreativas en el que teníais que ir peleando contra cientos de enemigos iguales en scroll lateral?, pues esto es lo mismo pero en 3D, ni más ni menos. Eso sí, con efectos de explosiones a todo color y con unos gráficos decentes. Un perfecto Double Dragon llevado a las 3D.

Kensei: Sacred Fist 5,1



Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable



Marvel Superheroes 5

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.




Mortal Kombat Trilogy 6

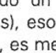
Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.





Mortal Kombat IV 3

Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.






Psychic Force 7

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi 8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio.

Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable. 5

Street Fighter Alpha 2

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX 7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.



Tekken 7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2 9,5

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda la historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3 9

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War 5

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1 6

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools 7

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Victory Boxing 2 7

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter 5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing 7

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally 9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única





referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Destruction Derby (Platinum) 6

Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum) 6

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum) 9

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Driver 9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

Formula 1 (Platinum) 9,5

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97 9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campe-





onato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

Fórmula 1 98 — 5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer — 6

El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo — 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto — 5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3 — 7

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum) — 8

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2 — 9

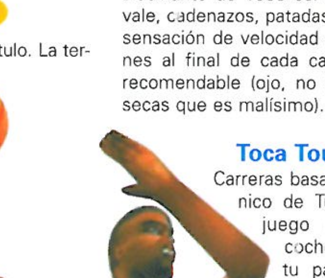
La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Nascar 99 — 4

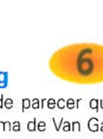
Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

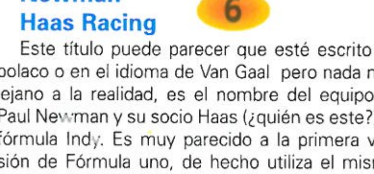
Need for Speed III — 8

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.



Newman Haas Racing — 6





Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4 — 9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum) — 5

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum) — 6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer — 8,5

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta. Totalmente recomendable.

Road Rash 3D — 7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

Toca Touring Cars (Platinum) — 7

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars — 9,4

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo

ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

Test Drive 5



Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum)

9,3

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

V-Rally 2

9,4

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

Wipeout (Platinum)

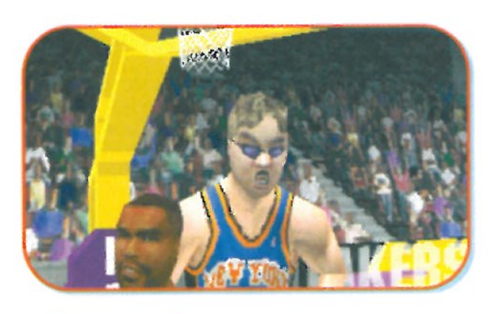


Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)

9,2

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?



Deportivos

Actua Golf 3

5

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)



Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2



Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3



La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis



El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)



La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders

3

Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2

6

Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3



Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98



Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf



Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial.

8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99

9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

International Superstar Soccer 98
9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings
6,2

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98
7.5

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99
9

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98
6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98
5

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf
6

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis
5

La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena
8

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

Tiger Woods 99
9

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field
4

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.



Virtua Pool
7

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

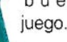
Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum)
6

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.



Constructor
7


Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.



Populous: El Principio
8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

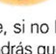


Command &Conquer Retaliation
6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.



Simcity 2000
7



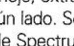
Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.



Sentinel Returns
4



Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum



Theme Hospital
8,5



Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2
7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.




Warhammer
5

Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen 7

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas



Abe's Oddysee (Platinum) 9

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus



Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Ape Scape



Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

Bichos



Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Crash Bandicoot 6

El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2 8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Heart of Darkness



Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil



Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.



Klonoa 7

Recomendado para los más pequeños. Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK



De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Rayman 3

Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable

Roscoe McQueen



Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys



Uno de los juegos de platafor más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro The Dragon



Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los



diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

Tombi



La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9



Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice

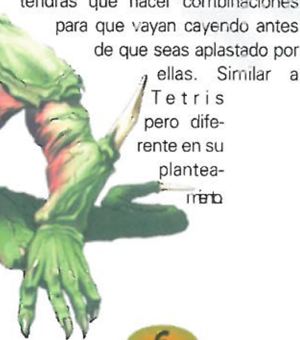


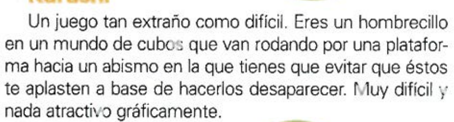
Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los datos hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2



Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.





Kurushi

6

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings



El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase. Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.



Mr. Domino



Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Kula World



Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.



Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse



Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids



Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Future Cop LAPD



Interesante juego que te ambienta en un futuro en el que formas parte de la policía. Tendrás que eliminar a los delincuentes lo antes posible o serás destruido por todos tus enemigos. Fácil manejo y gráficamente correcto. Te hará pasar un buen rato pero no es nada del otro mundo.

Eliminator



Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

Alien Trilogy



Acción en primer plano que no termina de llegar a atrapar al jugador. Si te gustan los juegos de acción en los que matar a muchos bichos con multitud de armas, este no es tu juego. Muy malo.

B-Movie



Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum)

9

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom



El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem



Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill



Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius



Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Megaman X4



Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

Omega Boost



Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos

como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

One 
6

Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard 
7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank 
9,2

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Point Blank 2 
8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

Time Crisis (Platinum) 
8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce 
7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Air Combat 
8

La primera parte de Ace Combat que aquí recibió otro nombre. Muy bueno y para algunos mejor que la segunda parte. Los gráficos están un poco desfasados pero su alta jugabilidad hace de este juego una de las obras maestras de este apartado.

Ace Combat 2 
9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

Colony Wars 
7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance 
9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius 
8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken 
5

Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)
6

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

Soviet Strike (Platinum)
7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike
6

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Wing Over 2 
6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales 

Bust a Groove
7

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World
0

Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music 
9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper 
6

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.



¡NÚMERO 28 YA A LA VENTA! PlayStation Power

ANÁLISIS
- KURUSHI FINAL
- LEGEND
- BOMBERMAN
- BOMBERMAN FANTASY RACE
- 360º
- VIRUS
- TRAP RUNNER
- COLIN MCRAE RALLY PLATINUMI
- C&C RED ALERT PLATINUM
- FORMULA 1 '97 PLATINUM

FORUM PLAY
Cartas, trucos, sugerencias...
Escribe a PlayStation Power y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES
G-Police 2
¡Psygnosis te muestra tu nuevo futuro!

CUATRO CONCURSOS FANTÁSTICOS:
15 juegos Colin McRae Rally
30 juegos Syphon Filter
15 juegos + 15 camisetas Croc 2
Sorteo Silent Hill y Global Game

ESPECIAL
Die Hard Trilogy 2



EXTRA 1001 SECRETOS

¡Gana a tus amigos SIEMPRE!